SHOOTER-EINKAUFSFÜHRER AUF 12 SEITEN



www.pcaction.de

HAMMER-VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

85% PC ACTION 10/2008

DAS SCHWARZE AUGE DRAKENSANG GOLD

Die ultimative Fassung des Mega-RPGs mit verbesserter Optik und optimiertem Gameplay

GROSSES SKYRIM-MOD-SPECIAL: Mehr als 1 GB – die 25 besten kostenlosen Erweiterungen zu Bethesdas Kult-Rollenspiel

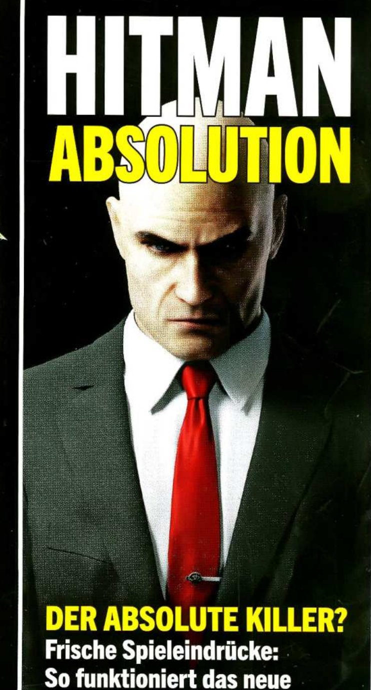
AKTUELLE TRAILER UND VIDEOS: Jagged Alliance: Back in Action, Risen 2, The Darkness 2, Kingdoms of Amalur, Resident Evil 6, APB Reloaded u. v. m.



DIABLO 3

AUF 10 SEITEN

Überraschung: Blizzard krempelt das Action-Rollenspiel erneut um! Wir erklären im Detail, was sich im Spiel ändert und warum.



HITMAN ABSOLUTION

DER ABSOLUTE KILLER?
Frische Spieleindrücke: So funktioniert das neue Abenteuer von Agent 47!

VORSCHAU-HITS AUF ÜBER 40 SEITEN
Demonicon, Max Payne 3, XCOM: Enemy Unknown, Resident Evil 6 u. v. m.

03/2012 | € 5,50

USK ab 16 freigegeben

4 395002 705500 03

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

Einmal Hölle und zurück

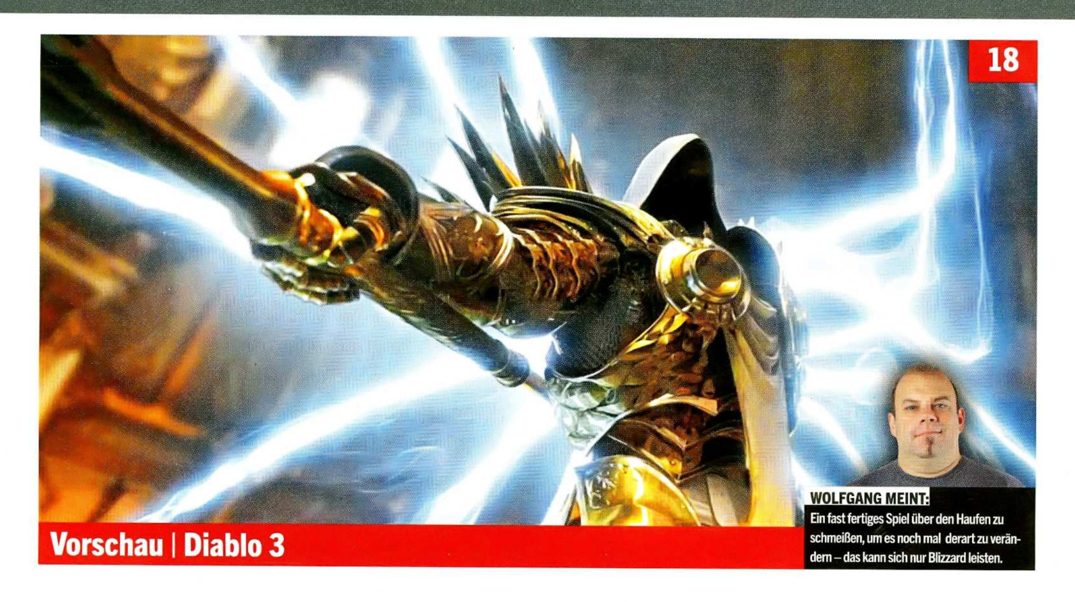
Die Barbaren-Äxte waren gewetzt, die Armbrustbolzen gespitzt: Nach der erfolgreichen Betaphase standen alle Ampeln für die baldige Veröffentlichung des heiß begehrten Action-Rollenspiels **Diablo 3** eigentlich auf Grün. Bis zum 19. Januar 2012, als Chefentwickler Jay Wilson per Forumseintrag statt eines festen Release-Termins einen ganzen Sack kleinerer Änderungen mit weitreichenden Auswirkungen ankündigte. Unser **Diablo**-Experte Felix Schütz erklärt ab Seite 18, was diese Neuerungen für Fans bedeuten und warum sich das Spiel deswegen nicht zwangsläufig auf 2013 verschiebt. Als besonderes Extra dürfen wir Ihnen ein exklusives Interview mit den Entwicklern präsentieren, das viele offene Fragen klärt (auf Seite 26).

Bis **Diablo 3** erscheint, können Sie sich die Zeit mit anderen Rollenspielen vertreiben, zum Beispiel mit dem gelungenen **Kingdoms of Amalur: Reckoning**. Lesen Sie ab Seite 60, was uns daran besonders gefallen hat! Außerdem verraten wir, wie gut Jackie Estacados PC-Debüt in **The Darkness 2** geworden ist. Im Vorschaubereich erwarten Sie unter anderem folgende Themen: Zeitlupen-Shooter **Max Payne 3**, das mörderische **Hitman: Absolution** und Teil 6 der kultigen Horror-Serie **Resident Evil**!

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spielemagazins!

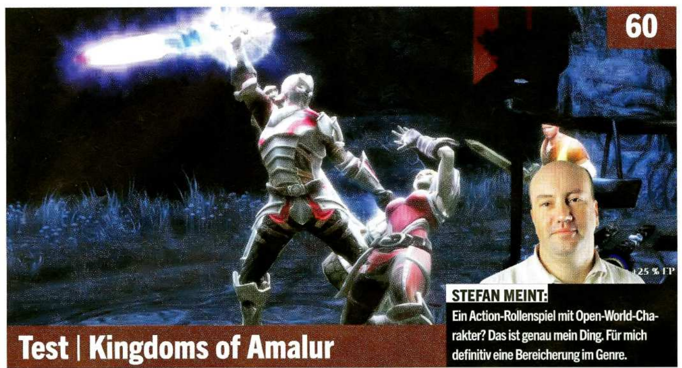
HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



Heftinhalt 03/12

► mit einem solchen Pfeil gekenzeichnete Artikel sind Titelthemen



Test | Kingdoms of Amalur

STEFAN MEINT:
Ein Action-Rollenspiel mit Open-World-Charakter? Das ist genau mein Ding. Für mich definitiv eine Bereicherung im Genre.



Extra | Shooter-Einkaufsführer

JÜRGEN MEINT:
Schnäppchen, Kult-Shooter, Highlights – auf 12 Seiten zeigen wir Ihnen, welche Titel in Ihre Shooter-Sammlung gehören.

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
Drakensang Gold



EXTRAS (SEITE 2)
Komplettlösung (PDF) zu Drakensang

DEMOS (SEITE 2)
3SwitcheD
Hamilton's Great Adventure

TOOLS (SEITE 2)
7-Zip, Adobe Reader, Gamers.IRC, VLC Media Player

MODS & MAPS (SEITE 2)
Crysis
- Der Hafen
- Rainy Days

Crysis Wars
- Wreckage

Drakensang
- Magiedilettant
- Südaventurischer Streuner

The Elder Scrolls 5: Skyrim
- Alternate Sun Glare
- Chris2012s Whiterun HQ Text. Pack
- Covereyes
- Coverkhajiits
- Coverwomen
- Deadly Spell Impacts
- Enhanced Distant Terrain
- Enhanced Night Skyrim
- Intricate Spider Webs
- KenMOD - Item icons
- KenMOD - Lockpick Pro
- Lost Art of the Blacksmith
- Lush Grass by OpticShooter
- Lush Trees by OpticShooter
- No Helmet Mod
- Nocturnal Dress for Calientes Body Mod -CBBE-
- QD Inventory
- Realistic Colors and Real Nights with HDR
- Realistic Smoke and Embers
- RWT Realistic Water Textures
- Serious HD Retexture Landscape
- Simple Borderless Window
- Skyrim Beautiful Water
- Skyrim Online
- Skyrim Sunglare V3
- Verlängerte Steinhaut und Eisenhaut
- Wegweiser Beschilderung Deutsch

VIDEOS (SEITE 2)
ABP Reloaded
Deponia
Jagged Alliance: Back in Action
King Arthur 2
Kingdoms of Amalur: Reckoning
Port Royale 3
Qube
Reborn Horizon (Trailer)
Ridge Racer Unbounded
Risen 2: Dark Waters
Star Wars: The Old Republic
The Darkness 2
Vollversion: Das Schwarze Auge – Drakensang

SPIELE IM HEFT

VOLLVERSION auf DVD

Das Schwarze Auge: Drakensang – Gold

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Deutsches Rollenspiel mit vierköpfiger Abenteurergruppe
- Charakterwahl aus 20 Klassen
- Stundenlanger Spielspaß in der Hauptgeschichte
- Unzählige Nebenaufträge
- Einfache und intuitive Steuerung
- Hunderte zu entdeckende Gegenstände
- Taktisches Vorgehen im Kampf dank Pausenfunktion möglich
- Gut inszenierte und spannende Bosskämpfe



Eine lange Geschichte

Die Hauptstory fesselt Sie für etwa 50 Stunden vor den Bildschirm. Während Sie unter anderem die Hauptstadt Ferdok, finstere Spinnenhöhlen, dunkle Burgen und sogar eine Zwergenstadt besuchen, kämpfen Sie gegen viele verschiedene Gegnertypen. Jede neue Umgebung wartet gegen Ende auch mit einem eigenen Boss auf. Im Verlauf der Geschichte steigen nicht nur Ihre eigenen Erfahrungspunkte von Abenteuer zu Abenteuer, auch Ihre Gegner werden mit jeder Aufgabe größer und zäher.

Leicht zu erlernende Bedienung

Die Steuerung Ihres Charakters geht schon nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über. Dank der Schnellauswahlleiste am unteren Bildschirmrand ist es im Kampf möglich, Zauber einzusetzen, ohne ständig in den Charakterbogen zu blicken. Außerdem pausieren Sie das Geschehen jederzeit per Tastendruck. Daraufhin erteilen Sie in aller Ruhe Befehle an Ihre Recken. Wem aber die dauernden Unterbrechungen im Kampf zu langatmig sind, der kann diese Funktion auch deaktivieren.



Wählen Sie Ihren Helden

Insgesamt stehen Ihnen 20 verschiedene Klassen zur Verfügung. Jede von ihnen bringt andere Fähigkeiten und Begabungen mit. Der Schwertkämpfer beispielsweise setzt keine Zauber ein, dagegen ist der Magier im Nahkampf meist unterlegen. Umgekehrt sind Meisterkämpfer für den Kampf an der Front gut geeignet, während der Magier Helfer beschwört oder die Nahkämpfer heilt.

Installationsanleitung

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten".
- Achtung: Deaktivieren Sie vor der Installation Ihren Virenscanner sowie Ihre Firewall, um Problemen vorzubeugen
- Info zur Gold-Edition: Zusätzlich zum Basisspiel finden Sie hier neue Gegenstände, einen neuen Questgeber sowie eine verbesserte Beuteliste. Weiterhin enthält diese Version HD-Texturen, die im Menü deaktiviert werden können.

Systemanforderungen

- Minimum: Pentium-4-Prozessor ab 2,0 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB, 6 GB freier Festplattenspeicher
- Empfohlen: Core-2-Duo-E8200-Prozessor 2,6 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB

Abwechslungsreiche Aufgaben

Die Aufgaben, die Sie in **Drakensang** erledigen, sind vielfältig. So bringen Sie immer wieder Gegenstände, die Sie in Truhen oder in düsteren Verliesen finden, zu ihren Besitzern zurück. Zu Beginn des Spiels helfen Sie einer Gauklerin, die ihr Diadem verloren hat. Dieses kann nicht ohne Kampf zurückgebracht werden. In Ferdok stehlen Sie den Hammer des Grafen, indem Sie sich an Wachen vorbeischleichen. Im Tempel können Sie an einer Art Quiz teilnehmen, der Priester befragt Sie zu verschiedenen Heiligen. Schließlich gibt es auch eine Menge Aufgaben, die sich darum drehen, spezielle, besonders schlagkräftige Gegner zu besiegen.

› Die Komplettlösung zum Rollenspiel-Abenteuer finden Sie als PDF-Datei auf unserer Heft-DVD.

Eine gute Teamauswahl

Haben Sie ein ausgewogenes Team an Ihrer Seite, bezwingen Sie in **Drakensang** jeden Gegner. Die Loyalität neuer Charaktere wie der Amazone Rhulana verdienen Sie sich durch den Abschluss spezieller Aufgaben. Während Sie Abenteuer erleben, warten die ungenutzten Charaktere in Ferdok. Nach jeder Rückkehr in die Hauptstadt wechseln Sie Ihre Mannschaft nach Belieben: Schicken Sie einfach Ihre Mitstreiter nach Hause und stellen Sie Ihre Gruppe neu zusammen. Aber keine Angst: Beurlaubte Gefährten warten in Ihrem Anwesen auf ein neues Abenteuer.

DIE REDAKTION

Was bestimmte den Alltag der PC ACTION-Redakteure in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

HAT TAGELANG:
... die Redaktion mit seinem Boxer terrorisiert und möchte sich bei den Kollegen des Schwestermagazins MMore für die Kotzflecken entschuldigen.

FÄHRT:
... zum Bayern-Auswärtsspiel am 17. März nach Berlin und würde sich sehr über Tipps zur Abendgestaltung freuen.

SAMMELT FLEISSIG PUNKTE:
... und zwar in Flensburg – wo sonst?

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sport

GRILLTE:
... auch im nasskalten Januar auf seinem Kugelgrill saftige Steaks und sorgte für satte Bäuche.

FAND:
... nach Monaten mal wieder ein bisschen Luft und Lust, um raus zum Geocachen zu gehen.

FÜHLT DIE MACHT:
... im **Star Wars**-Universum bei **SWTOR** und dem frisch installierten **Knights of the Old Republic**.

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
..., auch wenn es nach außen hin langsam langweilig erscheinen mag, **Battlefield 3**. Und Online-**Scrabble**.

HÖRT:
... die neue Hymne aller PC-Spieler in Dauerschleife. Zu finden hier: www.youtube.com/watch?v=iqRbAm3dDOo

SIEHT:
... derzeit **Eastbound & Down**. Wie konnte ich die Existenz dieser großartigen Serie nur so lange ignorieren?

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
... noch immer **Skyrim** und wartet nach dem Erscheinen der Mod-Tools endlich mal auf die ersten Quest-Mods und hat zudem endlich mal **Uncharted 3** auf der PS3 beendet.

WARTET:
... auf den Frühling. Winter wird's eh kein richtiger mehr.

ERGATTERTE:
... tolle Tickets für **Tanz der Vampire** und **Hinterm Horizont** in Berlin und läutet damit die Musical-Saison 2012 ein.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

OUTET SICH:
... als Achievement-Hure und präsentiert deshalb stolz seinen sexy Gamerscore ... leider hielt die Schnapszahl (siehe Bild!) nicht lange.

SCHOSS AUF DEM WEG ZUM WASCHBRETTBAUCH:
... über's Ziel hinaus und nimmt sich vor, ein paar Pfund zuzunehmen. Schäufele-Marathon ahoi!

FREUT SICH TIERISCH:
... auf **Resident Evil 6**.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

SPIELT:
... dieses Jahr sicher **Borderlands 2** und **Darksiders 2**.

SIEHT:
... alles, was es zum neuen Muppets-Kinofilm zu sehen gibt! Speziell das famose Duett „Life's a Happy Song" von Bret McKenzie und meinem Lieblingsfrosch Kermit!

HÖRT:
... zum Leidweisen seiner Freundin ein gewisses Lied in Dauerschleife über die Lautsprecher seines Smartphones.

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



DANKT:
... Martin für das fantastische Weihnachtsmenü, welches er jedes Jahr für uns bereitet. :)

HÖRT:
... vermehrt Techno – back to the Roots!

HYPT:
... Bubble Tea! Meine bisherige Lieblingssorte ist Yoghurt mit Guave-Geschmack und Litschie-Jellys!

SANDRA WENDORF // LAYOUTER

URLAUBSVERTRETUNG FÜR SEBASTIAN BIENERT

WÜRDE:
... viel Geld dafür bezahlen oder ihre Seele verkaufen, wenn sie nur eine einzige Karte für das Noel-Gallagher-Konzert in München bekommen würde.

HÖRT:
... siehe oben. :)

SIEHT:
... **Two and a half Men** – natürlich mit Charlie Sheen.

FELIX SCHÜTZ // REDAKTEUR

STARGAST



Action-Adventures, Rollenspiele, Shooter, Adventures

SPIELT:
... heimlich auf seinem Android-Handy und musste sich eingestehen: Es funktioniert ja doch ganz gut. **Majesty** mit Add-on, **World of Goo**, **Plants vs. Zombies**, **Special Enquiry Detail**, **Where is my water?**, **Game Developer Story**, **Epic Astro Story** und **Pirate Mysteries** sind durch, derzeit mit **Dungeon Raid** und **Dead Space** beschäftigt.

HÖRT:
... seinen importierten **Skyrim**-Soundtrack auf 4 CDs.

ANZEIGE

STUDENTEN, AUFGEPASST: JETZT ÜBER 20 % RABATT!

ABO-VORTEILE:

- ÜBER 20 % SPAREN
- JEDERZEIT KÜNDBAR
- VERSANDKOSTENFREI
- KEINE AUSGABE MEHR VERPASSEN

* Gewährung des Vorzugspreises ist nur möglich bei Ausbildungsnachweis durch Einsendung einer entsprechenden Bescheinigung, z. B. Immatrikulationsbescheinigung (Fotokopie). Wir bitten um Verständnis, dass bei Fehlen der Studienbescheinigung der Normalabo-Preis berechnet wird.

Coupon ausfüllen oder im Web auf shop.pcaction.de surfen und Studenten-Abo abschließen!

JA, ICH MÖCHTE DAS STUDENTEN-ABO DER PC ACTION.

Senden Sie mir 12 Ausgaben der PC ACTION mit DVD für € 52,20!

Ausland € 64,50/12 Ausg.; Österreich € 60,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Die Immatrikulationsbescheinigung muss jährlich neu vorgelegt werden, damit der Studententarif berechnet werden kann. Anderenfalls wird automatisch auf den regulären Abo-Preis umgestellt.

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder per E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- [ ] Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Kontonummer:

- [ ] Gegen Rechnung

- [ ] Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

813807

Bequemer und schneller online abonnieren:

SHOP.PCACTION.DE

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt absenden an:
Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002*
(* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz), Österreich, Schweiz & weitere Länder:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002



Die Missionen der Kampagne finden sowohl in urbanen wie auch in ländlichen Umgebungen statt. Mit diversen Aufklärungs-Gadgets sichern sich die Ghosts einen taktischen Vorteil.

Ghost Recon: Future Soldier

Wie von Geisterhand ...

ACTION Tom Clancys Ghosts kehren nun auf den PC zurück. Wir haben den neuesten Einsatz angespielt!

Bereits zum vierten Mal wurde der Release-Termin von **Ghost Recon: Future Soldier** verschoben. Aktuelles Erscheinungsdatum ist der 24. Mai 2012 – allerdings gilt das nur für die Konsolenfassungen. Wann die zunächst gestrichene, nun aber doch bestätigte PC-Version in den Handel kommt, hat Ubisoft bei einem Presse-Event in Paris Mitte Januar nicht verraten. Dafür konnten wir die Xbox-360-Version des Taktik-Shooters auf der Veranstaltung ausgiebig antesten. Der Nachfolger von **Advanced Warfighter 2** spielt in naher Zukunft und entführt den Spieler unter anderem nach Bolivien, Nigeria und Russland. Die Story dreht sich um einen Waffenschmugglerring, eine gestohlene Atomrakete, einen Putschversuch von russischen Paramilitärs in Moskau und um eine weitere Fraktion, die den Staatsstreich verhindern will. Irgendwo dazwischen agieren die amerikanischen Ghosts.

So gut wie unsichtbar

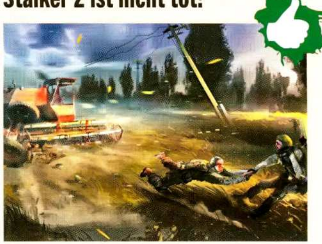
Erwartungsgemäß schlüpft der Spieler in die Rolle des Ghost-Anführers, der im Solo-Modus stets von drei KI-Kameraden begleitet wird. Das war zwar schon bei den Vorgängern so, neu ist jedoch die Art, wie Sie diese befehligen. Statt Wegpunkte zu setzen und die Jungs von Deckung zu Deckung zu scheuchen, markieren Sie lediglich die Gegner, die Ihr Squad ausschalten soll. Die Männer bringen sich dann selbst in eine geeignete Position und warten auf Ihren Abschussbefehl. Im Einsatz können die Ghosts auf zahlreiche Hilfsmittel zurückgreifen, um Missionen so diskret wie möglich abzuschließen. Sensor-Granaten beispielsweise enthüllen Feinde auch in einem Pulk von Zivilisten oder hinter Mauern, die fernsteuerbare Drohne erfüllt einen ähnlichen Zweck und ist nun Fluggerät und Fahrzeug in einem.



TONI MEINT: „Spielerisch rangiert **Future Soldier** irgendwo zwischen **MW3** und **Arma 2**. Der Titel bietet taktische Freiheiten, überfordert aber nicht mit strategischen Planungsbildschirmen oder nervigem KI-Babysitting. Die Steuerung funktionierte bereits sehr gut, dafür muss man wohl einige Abstriche bei Grafik und Inszenierung in Kauf nehmen."

TOPS & FLOPS

Stalker 2 ist nicht tot!



Nachdem zum Jahresende noch Gerüchte um die Pleite des Entwicklers GSC Gameworld und die Einstellung von **Stalker 2** die Runde machten, bestätigte das Studio nun im Januar die Weiterarbeit am Titel.

Blizzcon 2012 fällt aus



Blizzard hat mit den Arbeiten an **Diablo 3**, **Starcraft 2: Heart of the Swarm** und **World of Warcraft: Mists of Pandaria** mehr als genug zu tun. Deshalb gibt es erst 2013 wieder eine Hausmesse des Entwicklers.

Flight Simulator 2012 gratis



Mit **Microsoft Flight** soll im Frühjahr 2012 ein neuer Teil der beliebten Flugsimulatorenreihe erscheinen. Der Downloadtitel spielt im Luftraum über Hawaii und wird kostenlos sein. Bezahl-DLCs erweitern das Spiel.

Rayman Origins

Der knallt auch ohne Glied!

ACTION Yeah, es kommt doch für den PC.

Ubisoft verdient sich in diesem Monat den Umsetzungs-Orden am Band: Denn neben **Ghost Recon Future Soldier** wird nun auch **Rayman Origins** seinen Weg auf die Heimrechner dieser Welt finden. Erscheinen soll die Hüpfspiel-Sause bereits am 29. März – und wir können Ihnen schon mal versprechen: Das Spiel wird super! Ubisofts gliederloses Maskottchen turnt durch wunderschön gezeichnete 2D-Welten, sammelt zahlreiche Extras ein und erlebt zwischendurch herrlich inszenierte Shooter-Passagen. Der Clou daran: Jederzeit dürfen bis zu drei weitere Spieler ins Geschehen einsteigen und Rayman kooperativ unter die nicht vorhandenen Arme greifen. Allerdings funktioniert die Action im Quartett nur offline.



THORSTEN MEINT: „Altmodisches ist manchmal cooler als zwanghafte Innovation: Das beweist neben einem gewissen Wolfgang F. nun auch **Rayman Origins**. Denn das überraschende PC-Comeback des Hüpferichs ist spielerisch wie inszenatorisch absolut famos gelungen. Hoffentlich vergeigt Ubisoft die PC-Umsetzung nicht …"





Rayman Origins sieht hinreißend gut aus – die Animationen der Spielfiguren könnten glatt aus einem Disney-Film stammen.

MASS EFFECT 3

Ein echter Milchstraßenfeger!

ACTION Das Finale der Trilogie schickt Sie auf den Mars – gern auch in exklusiver Klamotte.



Statt auf der Erde die Reaper abzuwehren, besucht Shepard Mars und ~~Milky Way~~ Milchstraße, um die ultimative Waffe gegen die Aggressoren zu finden.

1 **In Hartschale geschmissen** Nur Vorbesteller stecken Shepard in diese Rüstung – auch das Valkyrie-Gewehr ist frühen Vögeln vorbehalten.
2 **Attacke!** Shepard ist jetzt viel agiler und kampflustiger, kann Deckung also gern mal links linken lassen. Oder in diesem Fall in der Mitte.
3 **Don't Fear the Reaper** Was entdecken unsere müden Augen da? Die Silhouette eines Reapers? Wie überraschend! Nicht!
4 **Gethchen-Frage** Wir stellen vor: Leser, Geth. Geth, Leser. Diese Viecher sind – anders als in den Vorgängern – jetzt mitunter echte Brocken!

Kinect für Windows

Hampel, Mann!

HARDWARE Die erfolgreiche Bewegungssteuerung für die Konsole Xbox 360 kommt nun auch für den Windows-PC.



Noch unbestätigten Gerüchten zufolge soll der Kinect-Sensor für die PC-Version verbessert werden.

Auf der Fachmesse CES (Consumer Electronics Show) in Las Vegas kündigte Microsoft vor Kurzem an, die Bewegungssteuerung Kinect nun auch für den PC zu veröffentlichen. Für die Xbox 360 gibt es Kinect bereits seit 2010, laut Angaben von Microsoft hat sich die Sensortechnologie, bei der Spieler diverse Titel nur mit ihren Körperbewegungen steuern, bereits über 18 Millionen Mal verkauft. Der Sensor scannt den Bereich vorm heimischen TV und erkennt die Skelett-Struktur einzelner Spieler. Das erlaubt eine Gestensteuerung.



Bei Titeln wie **Kinect Sports** können Sie dann am PC vor der Bewegungssteuerung herumhampeln.

Bewegung, Bewegung, Bewegung!

Ab dem 1. Februar 2012 wird Kinect nun zusammen mit der speziellen Software in zwölf Ländern verkauft werden. Ein Preis in Euro ist derzeit nicht bekannt, in den USA soll Kinect für den PC 249 Dollar kosten. Der Preis für eine Schüler- und Studentenversion soll 149 Dollar betragen. Laut Microsoft arbeiten schon jetzt über 200 Firmen an Spielen für das System. Ob sich die Bewegungssteuerung am PC ebenso gut verkauft wie auf Konsolen, bleibt abzuwarten. Wir können uns das reichlich alberne Rumgehampel vor dem Computerbildschirm jedenfalls nicht so recht vorstellen. Die besten und erfolgreichsten Xbox-Kinect-Spiele wenden sich beispielsweise eher an Kinder oder die Partyspiel-Fraktion.



MARC MEINT: „Ich muss schon die halbe Sitzecke durch das Wohnzimmer schleifen, um zu Hause den nötigen Platz für ein Kinect-Spiel auf der Xbox 360 zu schaffen. Da hampele ich aber wenigstens vor einem 42-Zoll-Fernseher herum. Ich kann mir aktuell noch nicht vorstellen, dass Kinect auch am PC mit einem nur halb so großen Monitor Spaß machen soll. Microsoft, zumindest bei mir habt ihr da noch viel Überzeugungsarbeit zu leisten!"

Alan Wake

Lieber verschlafen als zu früh kommen

ACTION Remedy bandelt mit einem neuem Publisher an und lässt frische Details zur PC-Umsetzung vom Stapel.

Bei kaum einem anderen Spiel sind selbst nach dessen Erscheinen noch so viele Fragen ungeklärt wie bei **Alan Wake**: Wird es auch noch für den PC umgesetzt? Kommt es regulär in den Handel oder nur per Download? Werden die DLCs enthalten sein? Was ist mit der Playstation-Fassung? Welche Batteriesorte verwendet Alan in seiner Taschenlampe? Nachdem Ende vergangenen Jahres zumindest eine offizielle Bestätigung der PC-Version erfolgte, erreichten uns kürzlich endlich weitere Details dazu: **Alan Wake** findet seinen Weg auf die Heimcomputer nicht wie ursprünglich verkündet exklusiv über Steam, sondern mit Hilfe des Publishers Nordic Games auch in einer Box-Version über den Offline-Handel. Die beiden Downloadinhalte **The Writer** und **The Signal** werden zur Veröffentlichung direkt mitgeliefert, eine Playstation-Umsetzung ist nach wie vor so wahrscheinlich wie die Unschuld des Kapitäns am Untergang der Costa Concordia.



Alan Wake auf drei Monitoren und eine 3D-Brille auf dem Schreibtisch? Ziehen Sie Ihre Schlüsse, Sherlock!

Stay tuned!

Entwickler Remedy verspricht neben einer baldigen Verkündigung des Erscheinungstermins auch, dass die PC-Fassung kein simpler Port der schon seit Mai 2010 erhältlichen Xbox-Version sein wird – trotzdem kommt sie wohl „nur" mit DirectX-9-Technik. Bilder auf der Spielhomepage lassen zudem auf Multimonitorunterstützung und einen 3D-Modus schließen.



JÜRGEN MEINT: „Alan Wake lebt von Schattenspiel und Atmosphäre. Das war auf der Xbox schon ganz nett, sollte mich aber angesichts der technischen Möglichkeiten auf dem PC verdammt nochmal umhauen! Warum also nur DirectX 9?"

Minecraft / Lego

Dänen lügen nicht!

SPIELZEUG Die **Minecraft**-Klötzchen gehen auf große Tour – raus aus dem Computer und rein ins Kinderzimmer!



Ein Auszug aus der Webseite Lego Cuusoo (http://lego.cuusoo.com).

Lego ist ein ziemlich lässiges Unternehmen, das sollte nicht erst seit **Lego: Indiana Jones** jedem Spieler klar sein. So haben die Dänen vor nicht allzu langer Zeit eine extra Webseite ins Netz gestellt, auf der Vorschläge für neue Lego-Kreationen gesammelt werden. Finden sich für einen Vorschlag ausreichend Fans, versucht der Spielzeughersteller ihn auch in die Tat umzusetzen. Derzeit stehen da etwa ein Delorean aus **Zurück in die Zukunft**, der schiefe Turm von Pisa und jede Menge **Star Wars**-Kram zur Abstimmung bereit.

Ein echter Craft-Akt!

Ein, vor allem für uns Zocker spannendes, Projekt hat diese erste Hürde mit 10.000 Befürworter kürzlich genommen: **Minecraft**. Anschließend ging es für Mojangs Indie-Projekt in die Lego-Review-Phase, wo eine Jury schon nach kürzer Beratungszeit positiv über Konzept und Machbarkeit entschieden hat. Der aktuelle Stand laut dem Lego-Cuusoo-Team: „Wir arbeiten gerade an einem Konzept, das die besten Aspekte aus der Lego-Welt mit denen aus der **Minecraft**-Welt verbindet. Wir können es kaum erwarten, es der Öffentlichkeit vorzustellen – aber wir sind leider noch nicht ganz so weit." Bedeutet: Lego wird **Minecraft** tatsächlich irgendwann physikalisch in die Händlerregale bringen! Freude!



JÜRGEN MEINT: „Ganz zum Thema passend, freue ich mich bei dieser Meldung wie ein kleines Kind. Nicht nur, dass ich das **Minecraft**-Lego selbst total knorke finde, auch fallen mir viele spannende Sachen ein, mit denen man Lego Cuusoo noch füttern sollte!"

VORSCHAU

MOST WANTED

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

1 Diablo 3

Entwickler: Blizzard I Genre: Action-Rollenspiel I Termin: 2012



Hier ein sich verabschiedender Produzent, dort Änderungen am Spieldesign – beim Thema **Diablo 3** hat sich in den letzten Wochen viel getan. Was genau, das erfahren Sie in unserer Vorschau ab Seite 18.

2 Grand Theft Auto 5

Entwickler: Rockstar Games I Genre: Action I Termin: noch nicht bekannt



Ende letzten Jahres folgte endlich die Ankündigung dessen, was eh schon alle wussten: **GTA 5** ist in der Mache. Wann genau es erscheint, weiß niemand, die Vorfreude ist dennoch ungebrochen.

3 Hitman: Absolution

Entwickler: IO Interactive I Genre: Action I Termin: 2012

Auch der berühmteste Auftragskiller der Videospielewelt ist Thema unseres Vorschaubereichs (ab Seite 36). Wenn Sie sich danach nicht auf das Spiel freuen, können wir Ihnen auch nicht mehr helfen.



4 Mass Effect 3

Entwickler: Bioware I Genre: Action-Rollenspiel I Termin: 8. März 2012



Seit unserer Vorschau in der letzten Ausgabe hat sich nicht viel getan in Sachen **Mass Effect 3**. Kein Wunder, schließlich erscheint das Spiel schon im März – Test in der nächsten Ausgabe.

5 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar Games I Genre: Action I Termin: 1. Juni 2012

Die schlechte Neuigkeit: Der dritte Teil der Saga um Max Payne verschiebt sich von März auf Mai. Die gute Nachricht: Ab Seite 30 liefern wir Ihnen sechs Seiten geballte Info!



Februar 2012			
Alan Wake	Action-Adventure	Nordic Games	Februar
Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	24. Februar
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	9. Februar
The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar
Wargame: European Escalation	Strategie	Dtp Entertainment	24. Februar

März/1. Quartal 2012			
Afterfall: Insanity	Action	Just A Game	1. Quartal
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	23. März
Die Sims 3: Showtime	Simulation	Electronic Arts	8. März
Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März
Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	16. März
Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	23. März
Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	2. März
Spec Ops: The Line	Action	2K Games	15. März
Test Drive: Ferrari	Rennspiel	Bigben Interactive	29. März
Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai	Strategie	Sega	März
Y: Der Fall John Yesterday	Adventure	Crimson Cow	1. Quartal

April 2012			
Game of Thrones	Rollenspiel	Focus Home Inter.	April
Prototype 2	Action	Activision	24. April
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	27. April

2. Quartal 2012			
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2. Quartal
Borderlands 2	Action	2K Games	2. Quartal
Darksiders 2: Death Lives	Action-Adventure	THQ	2. Quartal
Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2. Quartal
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2. Quartal
Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso	2. Quartal
Max Payne 3	Action	Rockstar Games	1. Juni
Port Royale 3	Wirtschaftssimulation	Kalypso	2. Quartal
Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	2. Quartal
Tera	Online-Rollenspiel	Frogster Online	3. Mai
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2. Quartal

3. Quartal 2012			
Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	3. Quartal
Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	3. Quartal
LEGO Batman 2: DC Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	Sommer
LEGO Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	Sommer
Scivelation	Action	Zuxxez	3. Quartal
South Park: The Game	Rollenspiel	THQ	3. Quartal
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	3. Quartal

Außerdem für 2012 angekündigt			
Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012

WOLFGANG FISCHER – BIOSHOCK INFINITE



Der 1999-Modus (angelehnt an das Spielerlebnis in System Shock 2) soll Bioshock-Fans mit Hang zum Masochismus ein besonders anspruchsvolles Gameplay bieten.

Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	2012
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso	2012
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012
Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	4. Quartal
End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
Enemy Front	Ego-Shooter	City Interactive	2012
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	4. Quartal
Forged by Chaos	Action	Nicht bekannt	2012
Hedone	Ego-Shooter	Acony	2012
Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	2012
Mechwarrior Online	Action	Infinite Game Publ.	2012
Medal of Honor 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal
Metal Gear Rising: Revengeance	Action	Konami	2012
Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012

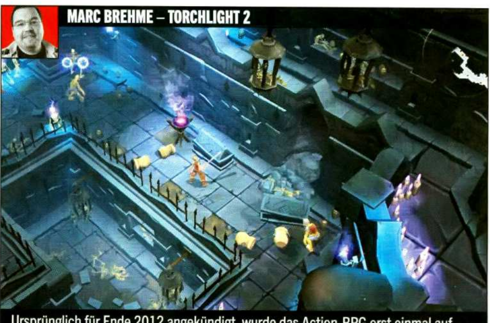
JÜRGEN KRAUSS – PREY 2



Die Entwickler geben nur tröpfchenweise Infos zu diesem Ego-Shooter Preis. Wir sind aber zuversichtlich, dass der Titel eine wichtige Rolle auf der diesjährigen E3 spielt.

Resident Evil 6	Action	Capcom	20. November
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
Star Trek	Action	Paramount Interactive	2012
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2012

MARC BREHME – TORCHLIGHT 2



Ursprünglich für Ende 2012 angekündigt, wurde das Action-RPG erst einmal auf unbestimmte Zeit verschoben. Dennoch soll bald die Betaphase starten. Paradox!

Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	2012
WildStar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
XCOM: Enemy Unknown	Strategie	2k Games	2012
X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012

Releasedatum noch nicht bekannt/2013/2014			
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
Doom 4	Ego-Shooter	id Software	Nicht bekannt
Dragon Age 3	Rollenspiel	Bioware	Nicht bekannt
Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
Homefront 2	Ego-Shooter	Kaos Studios	2014
Insane	Action	THQ	2014
Lineage Eternal: Twilight Resistance	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt
Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots	Ego-Shooter	Ubisoft	2013
Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013



Diablo 3

Ihr Monsterlein, kommet!

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Blizzard Entertainment | Hersteller: Blizzard Entertainment | Termin: 2012

Text: Felix Schütz

Der Release lässt auf sich warten: **Diablo 3** braucht noch mehr Feinschliff.

?! FAQ

*Ich halte diese Warterei langsam nicht mehr aus! Wann endlich erscheint **Diablo 3**?*
Gerne können Sie mal versuchen, bei Blizzard anzurufen und einfach direkt nachzufragen. Mehr als ein Schulterzucken werden Sie kaum ernten, denn Blizzard möchte nach wie vor keinen genauen Termin nennen. Ursprünglich hatten die Entwickler das erste Quartal 2012 angepeilt, doch diese Angabe darf man mittlerweile bezweifeln. Jay Wilson, der Game Director von **Diablo 3**, hat nämlich erst Mitte Januar bekannt gegeben, dass man noch umfassende Änderungen an dem Spiel durchführen würde – dass es tatsächlich noch bis zum März fertig werden könnte, erscheint uns daher unwahrscheinlich. Bei Redaktionsschluss (27.01.2012) hatte Blizzard allerdings noch keine offizielle Aussage zu einem Releasetermin gemacht.

*Heißt das, **Diablo 3** wurde nun verschoben?*
Zumindest nicht offiziell, denn einen festen Releasetermin gab's nie für **Diablo 3** – Blizzard hatte nur erklärt, dass man gerne im 1. Quartal 2012 veröffentlichen *wolle*. Ob man es auch schaffen würde, das war nie sicher.

Warum ändert Blizzard denn jetzt noch so viel? Die Beta läuft doch schon, ich dachte, das Spiel kommt demnächst raus!
Damit wird sich dieser Artikel beschäftigen. Tatsächlich sind die Änderungen, die Blizzard derzeit durchführt, durchaus wichtig und gehaltvoll, aber es wäre übertrieben, zu behaupten, das gesamte Spiel würde umgekrempelt. Die Änderungen beziehen sich nur auf manche Spielsysteme und gehen auch teilweise einfach wieder zu dem Stand zurück, den sie bereits vor einigen Monaten oder gar Jahren hatten.

Aber nach all den Jahren muss das Spiel doch mal langsam fertig entwickelt sein!
Blizzard befindet sich in einer besonderen Lage: Das Team kann sich alle Zeit der Welt lassen, um das Spiel fertigzustellen. Es stimmt zwar, dass das Studio nicht allzu flott arbeitet, doch das hat einen Grund: Dadurch, dass die Entwickler ihre lange Zeit auch wirklich dazu nutzen, alte Entscheidungen und Features immer wieder zu hinterfragen und umzuwälzen, erreicht Blizzard den enorm hohen Qualitätsstandard, für den das Studio bekannt ist. Gut Spiel will eben Weile haben!


Auch wenn **Diablo 3** noch nicht fertig ist, macht die motivierende Monsterhatz schon jetzt enorm viel Spaß.


Die Engel – hier Tyrael in einer gerenderten Zwischensequenz – spielen eine wichtige Rolle in der Story.


Blizzard poliert die Spielinhalte derzeit eifrig auf Hochglanz und wirft überflüssige Features raus.

„Niemand wird sich später daran erinnern, ob das Spiel mit Verspätung erschienen ist, sondern einzig und allein daran, ob es großartig ist" – so beginnt Jay Wilson, Projektleiter von **Diablo 3**, einen ausführlichen Beitrag, den er am 19. Januar 2012 im Internet veröffentlicht. In dem Text geht Wilson ausführlich auf den aktuellen Entwicklungsstand von **Diablo 3** ein. Erfreulich ungeschminkt, ohne PR-Floskeln, dafür mit Bildern und vielen Infos. Das allein ist schon eine Seltenheit in einer Branche, in der Werbeaussagen und Halbwahrheiten an der Tagesordnung sind. Wilsons Botschaft hingegen ist eindeutig: Sachlich beschreibt er, welche Arbeiten und Änderungen derzeit am Spiel vorgenommen werden und auch die Gründe, die dahinter stecken. Manche Fans zeigten sich über den Inhalt des Artikels allerdings wenig erfreut, denn die Liste der Änderungen ist lang – und das, obwohl doch viele Spieler hofften, das fertige Werk noch Ende März in den Händen zu halten! Der angepeilte Release im 1. Quartal 2012 ist zwar nicht völlig ausgeschlossen, darf aber zumindest angezweifelt werden. Denn die Entwickler sind immer noch schwer beschäftigt: Derzeit ändern sie die grundlegenden Charakterwerte, ein Handwerker-NPC mitsamt dazugehöriger Spielmechanik fliegt raus, ebenso zwei Komfortfeatures, die durch die Rückkehr des Stadtportalzaubers überflüssig geworden sind. Weitere kleinere Änderungen betreffen das Itemsystem und das Interface, sie alle erklären wir auf den folgenden Seiten im Detail.

Botschaft an die Fans

Die Änderungen erscheinen drastisch – zumindest für jene Fans, die die jahrelange Entwicklung von **Diablo 3** aufmerksam verfolgten und jede Ankündigung, jedes Feature begierig aufgesaugt und analysiert haben. An genau diese Spieler richtet sich Wilsons Nachricht, er will damit demonstrieren: Wir, die Entwickler, nehmen dich, den Fan, ernst. Ein normaler Spieler interessiert sich nämlich nicht für solche Dinge, für ihn zählt in der Regel nur eines: Wann endlich erscheint das verdammte Ding?

Blizzard will es richtig machen

In seinem Artikel wird Wilson nicht müde zu betonen, dass **Diablo 3** nicht einfach nur gut, sondern herausragend werden soll, ein Spiel, das man noch in einer Dekade spielen wird. Darum hält er es für notwendig, dass Blizzard – wie bei all seinen Produkten – die eigenen Ideen und Entwicklungen immer wieder hinterfragt, überdenkt, abändert oder notfalls auch Features entfernt, wenn sie sich als nicht gut genug entpuppen. Blizzard sieht sich einem gewaltigen Qualitätsanspruch verpflichtet – was nicht großartig ist, fliegt raus. Und damit begründet Wilson schließlich sein Schreiben an die Community: **Diablo 3** sei derzeit zwar schon sehr gut, aber leider noch nicht perfekt, noch nicht genau der Nachfolger, der es einmal sein soll und muss – man brauche einfach mehr Zeit. Ob er damit allerdings Tage, Wochen oder Monate meint, das verschweigt Wilson – Blizzard weiß spätestens jetzt, dass man einen Releasezeitraum nur dann ankündigen sollte, wenn er auch wirklich als gesichert gilt. Alles andere führt nur zu noch mehr Frust bei den wartenden Fans. Und das kann – bei aller Liebe zur Qualität – nicht im Sinne des Entwicklers sein.

Die Mystikerin ist weg – da waren's nur noch zwei

Das versprochene Handwerkertrio wird zum Duo

Mit Stolz hatte Blizzard im August 2010 verkündet, dass der Held in **Diablo 3** auf drei spezielle NPCs treffen wird, die sich ihm in einer Art Handwerkerkarawane anschließen und ihn durchs Spiel begleiten. Diese drei Handwerker sollten aus dem Schmied, dem Juwelier und der Mystikerin bestehen, über die bislang am wenigsten bekannt war. Wir schreiben „sollten", denn Blizzard hat sich dazu entschieden, die Mystikern bis auf Weiteres aus **Diablo 3** zu entfernen. Jay Wilson begründet diesen Schritt damit, dass das Handwerk der Mystikerin nicht spannend und interessant genug wäre. Ihre ursprüngliche Aufgabe war das Verzaubern von Ausrüstung: Man gab ihr ein Item und sie versah es mit einem magischen Effekt; so ließen sich lieb gewonnene Gegenstände mit der Zeit noch stärker machen. Blizzard hatte jedoch den Eindruck, dass das Verzaubern im Grunde nur eine andere Darstellung dessen sei, was man bereits durch die anderen Berufe – das Schmieden und das Juwelenschleifen – erreichen würde. Damit das Verzauberungssystem wirklich spannend und motivierend würde, bedürfe es umfangreicher Umbauten, was wiederum die Arbeiten am Spiel zu sehr verzögert hätte, wie Wilson in seinem Beitrag erklärt. Daher beschloss man, die Mystikern komplett aus dem Spiel zu entfernen, zumal man ohnehin genug Individualisierungsmöglichkeiten in **Diablo 3** habe. Wilson betont aber auch, dass man die bereits fix und fertig designte Mystikerin womöglich zu einem späteren Zeitpunkt wieder ins Spiel bringen würde – immerhin plant Blizzard mindestens noch ein umfangreiches Add-on zu **Diablo 3**.



Die Mystikerin war bereits fertiggestellt, mitsamt Quests, Sprachausgabe und Handwerkssystem. Vielleicht kehrt sie später in einem Patch zurück.

Charakterattribute: Rückkehr zu alter Stärke

Alles wieder auf Anfang: Blizzard macht eine wichtige Änderung rückgängig

Die wohl verblüffendste der neuen Ankündigungen zu **Diablo 3**: Blizzard ändert die Basisattribute – also Angriffskraft, Präzision und Verteidigung – ein weiteres Mal. Nun heißen diese Werte wieder so, wie sie lauteten, bevor Blizzard sie im Dezember 2010 schon einmal kräftig umkrempelte. Die Funktion der neuen Attribute lautet wie folgt:

Stärke
- Mehr Schaden für Barbaren
- Mehr Rüstung

Geschicklichkeit
- Mehr Schaden für Dämonenjäger
- Mehr Schaden für Mönche
- Höhere Ausweichchance

Intelligenz
- Mehr Schaden für Zauberer
- Mehr Schaden für Hexendoktoren
- Mehr Lebenspunkte durch Heilorbs

Vitalität
- Mehr Lebenspunkte

Infos für Interessierte, die beim Fachsimpeln mit Details punkten wollen: Aus Angriffskraft wird wieder Stärke, Präzision wird durch Kritische Trefferchance ersetzt, der neue Rüstungswert übernimmt die Funktion des ehemaligen Abwehrwertes, während der alte Rüstungswert nun durch Physische Widerstandskraft dargestellt wird. Vitalität ist übrigens das einzige Charakterattribut, das sich über all die Jahre praktisch nicht geändert hat – es sorgt wie schon vor Jahren dafür, dass der Spieler einfach nur mehr Lebenspunkte hat.

Jay Wilson findet zwei Gründe für diese überraschende Änderung. Zum einen, das ist naheliegend, seien die neuen Attribute laut Wilson für den Spieler schlichtweg verständlicher. Man erkenne nun leichter, auf welche Attribute der Spieler für seine Klasse besonders achten sollte. Dies führt Wilson zum zweiten, wichtigeren Grund: Verständliche Attribute sorgen für eine spaßigere Beutejagd! Grundsätzlich möchten die Entwickler den Spieler nämlich so oft wie möglich mit Items überschütten, schon allein damit die besonders guten Fundstücke aus der Masse herausstechen. Allerdings muss dann auch klar und eindeutig erkennbar sein, welche Items wirklich gut und lohnenswert für den Spieler sind. Indem die Entwickler also die Attribute verständlicher benennen und ihre Wirkung transparenter machen, kann der Spieler auch schneller feststellen, ob ein Item für seine Klasse brauchbar ist oder nicht.

Hier betont Wilson die Wichtigkeit einer ausreichenden Zahl von Items im Spiel, die für die eigene Klasse nutzlos sind – ganz einfach damit das Erfolgserlebnis beim Fund eines tollen Gegenstandes umso größer ist. Trotzdem soll das Charakter- oder gar Itemsystem dadurch nicht vereinfacht werden, im Gegenteil: Da Charaktervielfalt in **Diablo 3** immens wichtig ist, bauen die Entwickler derzeit weitere, teils völlig neue Boni für Items ein, sogenannte Affixe. Indem man beispielsweise sekundäre Boni und Affixe ins Spiel einbindet, die gezielt ein bestimmtes Talent oder eine andere Fähigkeit verbessern, würden sich völlig neue Möglichkeiten bieten, einen Charakter zu individualisieren. Und das ist nach wie vor eines der obersten Ziele für Blizzard: Obwohl manche Systeme auf den ersten Blick durchaus vereinfacht wirken, sollen sie unter der Oberfläche deutlich mehr Tiefgang und Vielfalt bieten als der Vorgänger **Diablo 2**.

Was sich übrigens nicht geändert hat und nach gegenwärtigem Stand auch niemals ändern soll: Der Spieler kann nach wie vor keine Attribute von Hand steigern, sie erhöhen sich bei Levelaufstiegen automatisch.



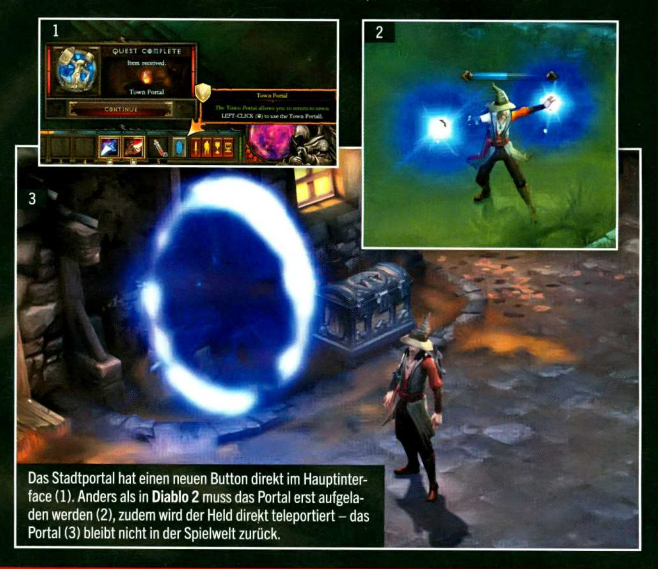
Attribute werden nun links von den Rüstungsslots gelistet. Ein Klick auf „Details" öffnet ein Zusatzfenster mit vielen Infos.

Town Portal – das neue, alte Stadtportal

Endlich beschlossene Sache: die Rückkehr des blauen Ovals

Lange und vertrackt ist die Geschichte des Stadtportals, von **Diablo**-Fans meist „Town Portal" genannt. In **Diablo 1** und **2** gehörte das oval geformte, blau schimmernde Portal zum Alltag jedes Monsterjägers: Alle paar Minuten öffnete der Spieler mit einer magischen Spruchrolle eine Pforte, die ihn zurück in die sichere Stadt bringen konnte, um Fundsachen zu verkaufen, neue Ausrüstung zu erstehen oder Quests abzugeben. In **Diablo 3** sollte das jedoch anders sein, denn das Entwicklerteam hatte zunächst keine gute Meinung vom Town Portal: Der Zauber würde dem Spieler zu viele Möglichkeiten geben, aus brenzligen Situationen zu fliehen, selbst in Bosskämpfen könne man so kinderleicht verduften – ein Albtraum für das Balancing. Darum hatte sich Blizzard für eine andere Lösung entschieden: Wegpunkte sollten den Spieler nun von Zeit zu Zeit zurück in die Stadt führen.

Die **Diablo 3**-Beta-Version von Juli 2011 sorgte darum für einige Überraschung, als Blizzard plötzlich den Stein der Heimkehr präsentierte – dank dieses Items konnte man nun doch unkompliziert in die Stadt reisen. Die Unterschiede zum Town Portal wirken zwar unscheinbar, haben es aber in sich: Der Stein der Heimkehr muss zunächst für einen Augenblick aufgeladen werden, in dieser Zeit ist der Spieler verwundbar. Darum ist der Stein mitten im Gefecht praktisch nicht zu gebrauchen, die Exploit-Gefahr dadurch sehr gering. Außerdem erzeugt der Stein der Heimkehr kein magisches Portal, sondern transportiert den Spieler lediglich direkt in die Stadt – das bedeutet also, dass man kein Portal früher öffnen und für den späteren Gebrauch irgendwo „parken" kann. Trotzdem sind die Ähnlichkeiten zum Town Portal natürlich nicht von der Hand zu weisen – das sieht Blizzard mittlerweile auch so, darum wird der Stein der Heimkehr nun doch schlicht Stadtportal genannt. Außerdem bekommt die Zauberpforte einen neuen Button im Interface spendiert, der leichter zu erreichen ist.



Das Stadtportal hat einen neuen Button direkt im Hauptinterface (1). Anders als in **Diablo 2** muss das Portal erst aufgeladen werden (2), zudem wird der Held direkt teleportiert – das Portal (3) bleibt nicht in der Spielwelt zurück.

Nephalemwürfel und Kessel von Jordan – raus!

Unterwegs Items verkaufen oder zerlegen? Nicht mehr möglich!

Der Wegfall des Stadtportals war auch einer der Gründe, weshalb Blizzard in den letzten Jahren gleich zwei neue Komfortfeatures in **Diablo 3** einbaute: Erstmals war es möglich, Gegenstände unterwegs in Rohstoffe zu zerlegen oder sie sogar direkt zu verkaufen – auf diese Weise sollte der Spieler jederzeit sein Inventar „bereinigen" können. Zu diesem Zweck wurden zwei magische Objekte ins Spiel integriert, die zwei eigene Buttons im Inventar bekamen: Der Nephalemwürfel diente dem Zerlegen von Rohstoffen, der Kessel von Jordan hingegen dem schnellen Verkauf. Nun, da das Stadtportal aber wieder seinen Weg zurück ins Spiel gefunden hat, entschied sich Blizzard zu einem unerwarteten Schritt: Sowohl der Nephalemwürfel wie auch der Kessel von Jordan wurden wieder aus dem Spiel entfernt. Die Entwickler sind der Meinung, dass beide Features keine sinnvolle Funktion mehr hätten, da der Spieler ja nun wieder nach Lust und Laune in die Stadt reisen könne, um zu handeln oder zu handwerken. Da der Würfel allerdings rausfliegt, muss sich nun der Schmied Haedrig um das Zerlegen von Gegenständen kümmern. Das ist zumindest insofern recht praktisch, als er auch für die Fertigung von Waffen und Rüstungen zuständig ist, die gewonnenen Rohstoffe also gleich verarbeiten kann.

Dadurch, dass der Spieler nun also wieder häufiger in die Stadt zurückreist, ähnelt die Spielweise in dieser Hinsicht wieder etwas mehr dem Vorgänger **Diablo 2**. Dass das Inventar des Spielers nun wieder ständig überfüllt sein könnte wie zuletzt in **Diablo 2: Lord of Destruction**, ist unserer Einschätzung nach nicht zu befürchten: Der Rucksack ist nicht nur wesentlich größer und leerer (es gibt keine platzfressenden Charms mehr in **Diablo 3**!), die gefundenen Gegenstände sind auch viel kleiner als im Vorgänger – selbst eine Axt oder eine Rüstung nimmt nur zwei Felder ein.

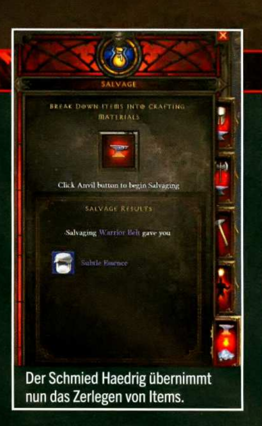


Die Buttons für den Nephalemwürfel und den Kessel von Jordan befanden sich bis vor Kurzem noch links von den Ausrüstungsslots. Nun sind sie weg.

Wertlose weiße Items

Eine kleine Änderung mit großer Wirkung für den Spielablauf

Zuvor war es in **Diablo 3** jederzeit möglich, erbeutete Gegenstände mit ein paar Klicks in Rohstoffe zu zerlegen. Diese Mechanik ist zwar nach wie vor enthalten, wurde aber etwas abgeändert: Nun lassen sich ausschließlich seltene (blaue) oder hochwertigere Gegenstände zerlegen. Aus nahezu wertlosen weißen Items ohne magische Eigenschaften kann man nicht länger Baumaterial gewinnen. Damit verlieren weiße Gegenstände an Reiz und Wert für den Spieler, der nun praktisch keinen Grund mehr hat, diese simplen Items überhaupt noch aufzusammeln. Und genau das ist gewollt, denn Blizzard möchte, dass sich die Beutejagd nun doch wieder etwas mehr wie in **Diablo 2** anfühlt. Konkret ist damit die schiere Menge an Gegenständen gemeint, die über dem Spieler ausgeschüttet wird – Jay Wilson wünscht sich eine regelrechte „Item-Explosion" für **Diablo 3**. Damit dies aber möglich ist, müssen normale, weiße Items weniger reizvoll sein, sodass man nicht ständig damit beschäftigt ist, den Plunder in Rohstoffe zu zerlegen. Auf diese Weise gewinnen seltenere, magische Items auch stärker an Bedeutung, sie stechen nun wieder klarer aus der Masse an Beute heraus. Damit kommen die Entwickler von einer Grundsatzentscheidung ab: Als Blizzard das Crafting-System erstmals im August 2009 präsentierte, war man nämlich der Ansicht, dass jedes Beutestück – auch weiße Items – einen Wert für den Spieler haben sollte.



Der Schmied Haedrig übernimmt nun das Zerlegen von Items.

Schriftrolle der Identifikation

Ein Klassiker aus dem Diablo-Inventar verabschiedet sich



Magische Items lassen sich nun ohne Schriftrolle identifizeren.

Schon seit dem ersten **Diablo** von 1996 gilt für die motivierende Beutejagd ein ungeschriebenes Gesetz: magische, seltene Items müssen zunächst identifiziert werden, bevor man ihre Statuswerte ablesen und Boni nutzen kann. Blizzard vergleicht das mit dem Auspacken eines Geschenks: Zunächst freut man sich über den Fund des magischen Items. Doch dann, im zweiten Schritt, will man auch endlich wissen, was es denn nun bietet, dieses hoffentlich mächtige Beutestück. Das Identifizieren ist also gleichbedeutend mit dem Auspacken – doppelte Vorfreude für den Spieler. Zum Identifizieren gab es in allen früheren **Diablo**-Spielen entsprechende Schriftrollen, die man (lästigerweise) stets im Inventar mit sich herumtrug. Ebendies ändert sich mit **Diablo 3**, denn Blizzard sieht nun ein, dass die praktisch wertlosen Schriftrollen allenfalls Platz im Inventar wegnahmen – die Schriftrollen sind also gestrichen. Stattdessen muss man ein magisches Item nun einfach nur im Inventar anklicken, einen kurzen Moment warten und schon ist das Item identifiziert – ganz ohne Schriftrolle.

Fester Quickslot für Tränke

Eine kleine, nützliche Änderung im Interface

Schon lange hatte Blizzard die Idee, einen der wenigen Quickslots ausschließlich für Tränke zu reservieren. Der Spieler sollte einfach immer sein Gebräu parat haben, wenn's mal richtig brenzlig wird und schnell Lebenspunkte her müssen. Um die Wichtigkeit der Tränke zu unterstreichen, wird ihr standardmäßiger Quickslot – der mit der Nummer 5 – nun im Interface weiter nach rechts verschoben. So steht er abseits von den ganzen aktiven Talenten und fällt dadurch besser auf. Die Taste für Tränke lässt sich natürlich umbelegen, man ist nicht auf die Nummer 5 festgelegt. Zur Erinnerung: Tränke funktionieren in **Diablo 3** etwas anders als in den Vorgängern. Diesmal ist es nicht mehr möglich, einen Schluck nach dem anderen zu nehmen – stattdessen folgt nun auf jedes Trinken ein Cooldown, durch den die Einnahme des nächsten Fläschchens stark verzögert wird. Die Gesundheitssäfte sind nämlich wirklich nur für den Notfall gedacht, ansonsten soll sich der Spieler mit Heilorbs in Schuss halten, die während der Kämpfe zufällig droppen.



Am unteren Bildschirmrand zu sehen: Der für Tränke reservierte Slot (Nummerntaste 5) wandert nun auf die rechte Seite der Aktionstasten.

Was ändert Blizzard als Nächstes?

Es gibt noch weitere Spielelemente, an denen Blizzard derzeit eifrig feilt.

In seiner jüngsten Mitteilung betont Jay Wilson, dass man derzeit an mehreren Änderungen grundlegender Spielsysteme arbeite, vor allem an den Talenten und den Runen. Auch wenn Wilson noch nicht preisgeben will, welche konkreten Änderungen die Spieler erwarten können, überrascht seine Aussage doch nicht: Kaum ein anderes Spielelement von **Diablo 3** hat seit der Ankündigung 2008 so viele verschiedene Änderungen erfahren wie das Talentesystem. So setzte Blizzard zunächst auf eine klassische Baumdarstellung, die sich in drei verschiedene Reiter pro Klasse unterteilte – ganz ähnlich wie in **Diablo 2**. Diese traditionelle Übersicht wurde später zugunsten eines anderen Systems verworfen, in dem Talente in Ränge unterteilt waren, welche mit fortschreitendem Levelaufstieg freigeschaltet wurden. So war es nicht länger nötig, zunächst ein gewisses Talent zu lernen, bevor man ein anderes nutzen durfte. Auch diese Darstellung wurde mehrmals geändert, man fand schließlich zu einer Lösung, in der Talente aus einem großen Pool ausgewählt und auf sechs feste Slots verteilt wurden. Letztendlich sollte man also eine große Auswahl an Fähigkeiten haben, sich dabei aber stets auf sechs Talente beschränken.

All diesen alten Konzepten war noch die Möglichkeit gemein, Talente über Aufstiegspunkte zu verbessern – diese wurden allerdings schon vor Monaten entfernt, Talente werden nun durch Levelaufstiege automatisch effektiver. Schon früh beschloss Blizzard allerdings, Talente durch Runen vielfältiger und flexibler zu machen – Runensteine sollen sich einfach in Fähigkeiten einsetzen und jederzeit wieder entfernen lassen, die Kombinationsmöglichkeiten sind schier endlos. Nun bleibt es spannend, wie Wilsons jüngste Aussagen zu deuten sind – wird Blizzard das Runensystem noch einmal grundlegend ändern oder nur in Details anpassen? Wilson verspricht, diese Fragen „in nicht allzu ferner Zukunft" zu beantworten.



Links zu sehen die frühe Version eines Talentbaumes von 2008, rechts die aktuelle Darstellung der Talente.

Friedhof der Features: Hier hat Blizzard gekürzt

In den Jahren der Entwicklung hat Blizzard eine Reihe von Features angekündigt – und wieder gestrichen.

Die jüngsten Kürzungen und Änderungen in **Diablo 3** erscheinen weit weniger drastisch, wenn man einmal auf die letzten Jahre der Entwicklung zurückblickt. Da hat Blizzard schon viele Features und Ideen vorgestellt, die später wieder gestrichen wurden, teils sogar komplett entwickelte Spielsysteme. Hier einige Beispiele:

• **Dialoge:** Das erste Gameplay-Video (Juni 2008) von **Diablo 3 zeigte** auch einen Dialog: Es war der Barbar zu sehen, der sich mit Deckard Cain unterhielt – dazu blendete das Spiel ein großes Fenster ein, in dem man das Gespräch in einer schicken Seitenansicht verfolgte, inklusive hübsch animierter Figuren. Diese Darstellung musste weichen: Blizzard erklärte, sie wäre zu aufwendig in der Produktion gewesen und habe das Spieltempo ausgebremst. Dialoge laufen nun wie in **Diablo 2** ab – per Textfenster mit Sprachausgabe.

• **Schriftrolle des Reichtums:** Bevor Blizzard den Kessel von Jordan in das Spiel implementierte (und ihn Anfang 2012 wieder rauswarf), gab es noch eine andere Möglichkeit, Items direkt im Inventar zu verkaufen: Mit speziellen Schriftrollen ließen sich Gegenstände auch unterwegs zu Geld machen.

• **Traits (Eigenschaften):** Bevor das Talentesystem auf seinen aktuellen Stand gebracht wurde, verfolgte Blizzard noch ein anderes Konzept, um passive Eigenschaften zu verwalten. Dazu gab es ein Trait-System, in dem der Spieler für seinen Charakter besonders mächtige Boni wählte, die eine bestimmte Spielweise einer Klasse besonders unterstreichen sollten. Traits wurden später allerdings entfernt, an ihre Stelle traten die passiven Talente, die man nun auf den Levelstufen 10, 20 und 30 freischaltet.


Diese schönen Nahaufnahmen in Dialogen hat Blizzard bereits 2009 verworfen – ihre Produktion wäre schlichtweg zu aufwendig geworden.

• **Talisman und Zauber (Charms):** Lange waren sich die Entwickler unsicher, ob und wie die Charms (die Zaubersteine aus **Diablo 2: Lord of Destruction**) in **Diablo 3** funktionieren könnten. Jahrelang gab es einen geheimnisvollen Button im Inventar, der scheinbar keine Funktion erfüllte. Erst im Oktober 2010 dann die Klarheit: Der Button stand eigentlich für einen Talisman, eine Art kreisrundes Mini-Inventar, das prominent neben den Charakterslots prangte. Dort sollten die Charms eingesetzt werden, sie versprachen vor allem Boni auf die Basisattribute der Charaktere. Später befand Blizzard den Talisman jedoch als unnötig – und so musste er weichen.

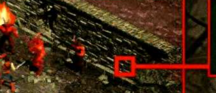
Kommentar: Kein Grund zur Panik!
Dass Blizzard hier und da mal ein Feature ändert oder streicht, ist absolut nichts Neues. Beispiele gibt es zuhauf: **Starcraft 2** etwa wurde Jahre vor seinem Release mit einer aufwendigen Sternenkarte präsentiert, später allerdings tauchte sie nirgends im Spiel auf. Oder **Warcraft 3** – das Meisterwerk war ursprünglich als Rollenspiel mit Strategieelementen angekündigt! Erst später änderte Blizzard das Konzept und kehrte zu den Wurzeln des Vorgängers zurück. Auch für **Diablo 2** wurden während der Entwicklung viele Ideen geäußert und Features vorgestellt, die später rausflogen: So zeigte uns Blizzard im Jahr 1998 während eines Entwicklerbesuchs noch ein schickes Tag-und-Nacht-Wechsel-System, das auch spielerische Auswirkungen haben sollte. Obendrein waren wesentlich mehr Rollenspielelemente und Zufallsereignisse geplant. All das und mehr flog wenig später raus – und trotzdem (oder vielleicht gerade deswegen!) entstand daraus das Kultspiel, das selbst heute – zwölf Jahre nach seinem Release – zu den besten des Genres zählt.

Diablo im Rückblick: Von 1996 bis 2012

Die wichtigsten Daten und interessantesten Ereignisse aus rund 15 Jahren Diablo-Entwicklungsgeschichte.

1996

Mitte 1996
Das US-Studio Condor entwickelt ein Rollenspiel namens **Diablo** mit der Unterstützung von Blizzard Entertainment. Sechs Monate vor Release des Spiels wird Condor von Blizzard aufgekauft und in Blizzard North umbenannt.





31.12.1996
Diablo verpasst knapp seinen Weihnachtstermin, es erscheint zum Jahresende für PC.

1997

09.09.1997
Blizzard kündigt **Diablo 2** an. Geplanter Release: 1998.

Dezember 1997
Die offizielle **Diablo**-Erweiterung **Hellfire** erscheint. Das Add-on wurde nicht von Blizzard, sondern von Synergistic Software entwickelt und wird heute von Blizzard ignoriert.



1998

März 1998
Diablo erscheint als (gute) Konsolenumsetzung für Sony Playstation.



28.06.2000
Diablo 2 erscheint für PC, zwei Wochen später auch für Mac. Binnen weniger Wochen stellt das Action-RPG einen neuen Verkaufsrekord für PC-Spiele auf.

31.03.2000
Die Beta-Phase von **Diablo 2** beginnt. Gleichzeitig wird das Intro-Video im Internet veröffentlicht.

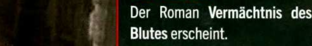


03.09.2000
Blizzard kündigt das offizielle Add-on **Diablo 2: Lord of Destruction** an.

2001

01.05.2001
Der Roman **Vermächtnis des Blutes** erscheint.

03.05.2001
Die Beta von **Lord of Destruction** beginnt.





29.06.2001
Das umfangreiche Add-on **Diablo 2: Lord of Destruction** wird veröffentlicht.

Oktober 2001
Nach **Lord of Desctruction** beginnt Blizzard North inoffiziell mit ersten Arbeiten an **Diablo 3**. Das Projekt soll zunächst ein MMOG werden.

2002

03.04.2002
Der Roman **Der dunkle Pfad** erscheint.

30.08.2002
Der Roman **Das Königreich der Schatten** erscheint.

28.10.2003
Der Patch 1.10 für **Diablo 2** führt das sogenannte Synergie-System ein, das weitreichende Auswirkungen auf das Talentesystem mit sich bringt.

01.08.2005
Blizzard North wird geschlossen, Teile des **Diablo**-Entwicklerteams ziehen in das Blizzard-Hauptquartier in Irvine, Kalifornien um. Dort wird **Diablo 3** nahezu von Grund auf neu entwickelt. Ein weiteres (bis heute unbekanntes) Projekt von Blizzard North wird eingestellt.

2006

10.01.2006
Der Roman **Der Mond der Spinne** erscheint.

06.10.2006
Der erste Band **Geburtsrecht** der **Sündenkrieg**-Romanreihe erscheint. Die Buch-Trilogie bildet das Fundament für die Story von **Diablo 3**.

27.05.2007
Der zweite Band **Die Schuppen der Schlange** der **Sündenkrieg**-Trilogie erscheint.

25.09.2007
Der dritte Band **Der verhüllte Prophet** der **Sündenkrieg**-Trilogie erscheint.

2008

28.06.2008
Unter großem Jubel wird **Diablo 3** auf dem Worldwide Invitational 2008 in Paris angekündigt. Blizzard präsentiert den Barbaren und Hexendoktor als spielbare Klassen.

10.10.2008
Blizzcon 2008: **Diablo 3** ist für Messebesucher und Fachredakteure erstmals spielbar, auch PC ACTION ist vor Ort. Blizzard enthüllt die Zauberin als dritte spielbare Klasse und stellt den PvP-Modus vor. Details werden bekannt: Charakterattribute werden automatisch gesteigert, das Runensystem sorgt für vielfältige Skills.

21.10.2009
Blizzcon 2009: Blizzard enthüllt den Mönch als vierte spielbare Klasse und die Wüste als Schauplatz des zweiten Aktes. Das zuvor verwendete, klassische Talentbaumsystem wurde hier bereits verworfen.

2010

23.03.2010
Der Patch 1.13c erscheint für **Diablo 2**, er fügt dem Spiel unter anderem eine lange überfällige Respec-Funktion hinzu.

18.09.2010
Auf der Gamescom in Köln präsentiert Blizzard das neue Crafting-System von **Diablo 3** plus den ersten von drei NPC-Handwerkern.

22.10.2010
Blizzcon 2010: Blizzard enthüllt den Dämonenjäger als fünfte und letzte spielbare Klasse von **Diablo 3**. Messebesucher und Journalisten können erstmals das Runensystem selbst ausprobieren und einen kurzen Abschnitt mit verschiedenen Dungeons am Stück spielen.

November 2010
Erstmals schreibt Blizzard öffentlich auf seiner Job-Website mehrere Stellen für ein **Diablo**-Konsolenprojekt aus.

21.12.2010
Blizzard gibt in seinem Forum bekannt, dass die Basisattribute in **Diablo 3** radikal umgebaut werden: Stärke, Geschicklichkeit und Willenskraft werden ersetzt. Blizzard gibt an, dass diese Änderungen zeitaufwendiges Balancing mit sich bringen würden.

16.02.2011
Unerwartet tauchen Screenshots im Internet auf, die angeblich aus einer eingestampften Version von **Diablo 3** aus dem Jahre 2005 stammen sollen. Obwohl Blizzard sich nicht offiziell zu den Bildern geäußert hat, gelten die Screenshots laut verschiedener gut informierter Quellen als authentisch.



12.05.2011
Blizzard enthüllt drei KI-gesteuerte NPC-Begleiter, die in **Diablo 3** an der Seite des Spielers kämpfen. Sie ersetzen die Söldner aus **Diablo 2**.

2011

26.05.2011
Blizzard erklärt in seinem offiziellen Forum, dass sowohl der Talisman als auch die dazugehörigen Charms (Zaubersteine) ersatzlos aus **Diablo 3** entfernt wurden.

27.07.2011
Bei einem Studiobesuch ist die Beta-Fassung von **Diablo 3** bereits vorab für ausgewählte Journalisten spielbar, auch PC ACTION ist dabei. Blizzard kündigt zudem das umstrittene Echtgeld-Auktionshaus an.

18.08.2011
Auf der Gamescom 2011 in Köln enthüllt Blizzard unerwartet einen vierten Schwierigkeitsgrad namens „Inferno" für **Diablo 3**.

20.09.2011
Der Betatest von **Diablo 3** beginnt, zufällig ausgewählte Spieler aus aller Welt haben die Chance auf eine Teilnahme. Blizzard erklärt, man versuche das Spiel noch 2011 fertigzustellen.



21.10.2011
Auf der Blizzcon 2011 präsentiert Blizzard das eindrucksvolle Rendervideo „Der Schwarze Seelenstein", das brandneue Storydetails aus **Diablo 3** preisgibt.

25.10.2011
Der bislang letzte Patch 1.13d für **Diablo 2** wird veröffentlicht.

10.12.2011
Bei den Spike VGA-Awards zeigt Blizzard die fein gerenderte Intro-Sequenz aus **Diablo 3**. Erstmals gibt Blizzard auch einen ungefähren Releasezeitraum an: Man plane die Veröffentlichung für das 1. Quartal 2012.

2012

19.01.2012
Jay Wilson, der Projektleiter von **Diablo 3**, gibt tief greifende Änderungen am Spiel bekannt, unter anderem wird das Attribute-System angepasst und ein Handwerker entfernt. Releasetermin: weiterhin unbekannt.

„Wir bauen das System in wenigen Tagen um."

Kevin Martens über Blizzard, Änderungen und den (fast) geheimen Kuh-Level

PC ACTION: In Jay Wilsons Forenbeitrag schreibt er unter anderem, dass ihr das Talente- und Runensystem nochmal überarbeitet. Kannst du das schon etwas genauer erklären?
MARTENS: Wir sind gerade dabei, die Funktionsweise von Runen zu überarbeiten, deshalb können wir dazu noch nichts Genaueres sagen, sorry.

PC ACTION: Der Beitrag liest sich schon ein wenig so, als würde sich der Release von Diablo 3 durch die letzten Änderungen stark hinauszögern.
MARTENS: Jay hat in seinem Text keinesweges gesagt, dass wir später veröffentlichen, er hat sich nur direkt an die Fans gewandt. Unsere Community ist sehr clever, sie saugt jede Information nur so auf und zieht daraus die verrücktesten Schlüsse. Manchmal sind das aber auch die falschen Schlüsse. Nun glauben also manche Leute nach Jays Forenbeitrag, dass das Spiel später erscheint. Dabei hat er nur die Fragen von Fans beantwortet. Es ist ja nicht so, dass wir jetzt sagen ‚Oh, diese ganzen Änderungen werfen uns ewig zurück!'. Tatsächlich ist das Gute an unserer Entwicklungsweise die technische Seite unserer Engine, mit der wir das Talentesystem schon so oft geändert haben. Darum geht das nun auch sehr fix, wir können das gesamte Talentesystem in wenigen Tagen umbauen! Es ist viel aufwendiger, diese Ideen zu entwickeln und die Entscheidungen zu fällen als das Ganze dann auch umzusetzen. Natürlich nenne ich euch jetzt keinen Releasetermin oder so was. Aber Jay wollte damit einfach darstellen, dass solche Änderungen völlig normal sind, sie gehören schlicht zu unserem Arbeitsprozess. Selbst bei **World of Warcraft** gab's zum Ende der Entwicklung noch heftige Änderungen. Zum Beispiel die Strafe für einen Bildschirmtod, dass man zu einem Geistheiler muss und so, das wurde erst einen Monat vor Release implementiert.

Kevin Martens ist Lead Content Designer von **Diablo 3** und beantwortet unsere Fragen im exklusiven Interview.

PC ACTION: Woher stammte überhaupt der Wunsch nach diesen Änderungen?
MARTENS: [...] Der eigentliche Anstoß kam aus unseren internen Teams. Das kann Blizzard nämlich wirklich gut: Sobald eine frühe Alpha-Version, ein winziger spielbarer Abschnitt oder was auch immer fertiggestellt ist, kommen unsere ‚Strike Teams' zum Einsatz. Die bestehen aus Designern, Künstlern, Programmierern und allen möglichen Kollegen, die das Spiel ausprobieren und dann supergenaues Feedback geben. Wir hatten also Leute aus unserem Geheimprojekt [Kevin kichert diabolisch], Leute von **World of Warcraft** und welche von **Starcraft 2**, die zusammenkamen und **Diablo 3** gespielt haben. Es war Dustin Browder, der Game Director von **Starcraft 2**, der dieses Team geleitet hat, das auf Probleme mit dem Attributesystem stieß. Also haben wir uns mit Dustin und Jay zusammengesetzt und ein laaaaanges Gespräches geführt. Wir haben uns gefragt: Okay, wir haben das System jetzt schon zig Mal überarbeitet– was haben wir übersehen? Es musste etwas an der Wurzel der Mechanik sein, etwas das fehlte, und ich glaube, das haben wir jetzt endlich gefunden: Es waren einfach zu viele Elemente in dem System, die es kompliziert machten, und darum war es mühsam, rauszufinden, welche Items gut für deine Klasse sind und welche nicht. Darum haben wir die Attribute vereinfacht, ohne aber das Zufallsprinzip der Items zu schwächen, da ist alles beim Alten geblieben. Wir haben nur die Zahlenwerte entschlackt und dafür die Menge an Statusboni [Affixe] von Items erhöht. Letzten Endes bleibt die Vielfalt also unverändert, es ist jetzt nur verständlicher, was gut für deine Klasse ist und was nicht.

PC ACTION: Nun da ihr wieder die alten Attribute habt, besteht vielleicht auch die Chance, dass ihr den Talisman zurückbringt?
MARTENS: Zumindest nicht jetzt. Hoffentlich irgendwann in der Zukunft. Das ist ein ähnlicher Fall wie bei der Mystikerin, die wir ja erst kürzlich aus dem Spiel entfernt haben. Der Grund dafür: Die Verzauberungen der Mystikerin haben einfach nichts bewirkt, was zum Beispiel nicht auch eine neue Sorte Edelsteine hätte erreichen können. Darum war es schwer, dieses System zu rechtfertigen. Ähnlich war es mit dem Talisman: Die Zauber, die man in den Talisman einsetzte, haben im Grunde nur die Basisattribute gesteigert und diese Boni könnte man auch problemlos woanders im Spiel unterbringen. Darum muss sich der Talisman im Grunde erst mal wieder seinen Platz im Spiel zurückverdienen, genauso wie die Charms [Zauber]. Und wir denken auch definitiv darüber nach, ihn eines Tages wieder ins Spiel zu bringen, vielleicht mit einem Patch oder so. Aber jetzt im Moment wäre der Talisman einfach überflüssig. Weißt du, einer der wichtigsten Unterschiede zwischen **Diablo 2** und **Diablo 3** ist: Wir wollen etwas erschaffen, das außerordentlich simpel aussieht, in Wahrheit aber sehr viel tiefer geht. Das ist im Grunde unser Ziel. Und ich glaube, mit dem Entfernen der Mystikerin und des Talismans sind wir dem deutlich näher gekommen.

PC ACTION: Hinterlässt es nicht ein ziemliches Loch in der Spielwelt, die Mystikerin mitsamt ihrer Story aus dem Spiel zu kicken? Wie wollt ihr diese Lücke füllen?
MARTENS: [lacht] Oh, das war nicht einfach. Aber wir haben's hinbekommen, es ist jetzt so, als wäre sie niemals da gewesen. Aber du weißt ja, sie war schon voll vertont, hatte bereits ihre eigene Story und was weiß ich noch alles – wenn wir also irgendwann einen Grund finden, sie wieder zurück ins Spiel zu bringen und die Verzauberungsmechanik spaßig zu machen, dann können wir das leicht und schnell umsetzen. Sie wurde ja nicht gelöscht, nur archiviert.

PC ACTION: Was soll's, zum Abschluss fragen wir's einfach mal wieder, um der alten Zeiten willen: Gibt's einen geheimen Kuhlevel in Diablo 3?
MARTENS: Die übliche Antwort, die ich auf diese Frage gebe, geht in etwa so: Also ... der geheime Kuh-Level wurde wegen mangelndem Interesse abgeschafft. Ja, wirklich, niemand mochte den Level in **Diablo 2**. Keiner hat sich dafür interessiert, darum haben wir beschlossen, ihn nicht in **Diablo 3** einzubauen. Außerdem ist der Kuh-König doch tot! Und es gibt natürlich *absolut* keine Möglichkeit, dass er in einem **Diablo**-Spiel jemals wieder ins Leben zurückkehren könnte.

Storydetails zu Diablo 3 (Achtung: leichte Spoiler)

Auf der Blizzcon 2011 verrieten die Autoren des Spiels neue Details zur Handlung.

Diablo 3 soll eine weitaus größere und fesselndere Story bieten als die Vorgänger – das war bekannt. Neu hingegen ist Blizzards Bestreben, die Engel stärker in den Fokus der Geschichte zu rücken. So präsentierte man auf der Blizzcon gleich mehrere unterschiedliche Engel, die in der Handlung eine wichtige Rolle spielen sollen und auch in Zwischensequenzen zu sehen sein werden. Ihnen gegenüber stehen natürlich die Herrscher der Hölle – konkret sind das neben Diablo, Mephisto und Baal auch die sogenannten niederen Übel Andariel, Duriel, Azmodan und Belial. Azmodan wurde bereits als einer der Hauptfeinde des Spiels bestätigt, er ist auch derjenige, der die Invasion der Dämonenarmee beim Überfall auf die Menschheit anführt. Mit Details zu seinem Bruder Belial hatte sich Blizzard bislang zurückgehalten, auf der Blizzcon zeigte man aber erstmals Artworks von dem Schurken, der den Beinamen „Herr der Lügen" trägt. Außerdem lieferten die Entwickler Hinweise darauf, dass auch Andariel und Duriel, die Bosse des ersten und zweiten Aktes aus **Diablo 2**, eine Rückkehr feiern. Ob und wie Baal, Mephisto oder Diablo selbst schon in **Diablo 3** zu sehen sein werden, ist indessen nicht geklärt.

Frisch aus der Gerüchteküche: In einem Rückblick-Video von Blizzard sind auch drei neue Ausschnitte aus Zwischensequenzen des Spiels zu sehen. In einer Szene taucht ein Dämon auf, der zwar verblüffende Ähnlichkeiten mit Diablo besitzt, andererseits aber auch etwas feminin anmutet. Auf die Frage eines Blizzcon-Messebesuchers, ob Diablo diesmal etwa weiblich sei, antworteten die Entwickler nur ausweichend, dass man Diablos wahre Form und Gestalt bislang noch nicht gesehen habe. Seitdem rätseln viele Fans: Ist Diablo etwa diesmal eine Diabla?

Bei all den vielen Gameplay-Änderungen machen die Entwickler auch vor der Story nicht Halt: Blizzard ist dafür bekannt, bei Fortsetzungen zu eigenen Marken hier und da ein wenig die Hintergrundgeschichte anzupassen, damit man die neue Story besser erzählen kann. So auch im Fall von **Diablo 3**: Der unbekannte Wanderer aus **Diablo 2** (der übrigens auch der Krieger aus **Diablo 1** ist) hat nun einen Namen und eine neue Identität. Er heißt Aidan und ist der Bruder von Albrecht, also der zweite Sohn des irren Regenten Leoric, welcher später zum Skelettkönig wurde. Warum diese Änderung? Unser Tipp: Der dunkle Wanderer kehrt womöglich in irgendeiner Form in **Diablo 3** zurück.

Die Vorgeschichte zu **Diablo 3** wird in einer Romantrilogie namens **Der Sündenkrieg** erzählt. Wer nun aber keine Lust hat, diese drei Bücher zu lesen, und trotzdem gern tiefer in das **Diablo**-Universum eintauchen möchte, kann stattdessen auch zu **Diablo III: Book of Cain** greifen. Dieses hübsch illustrierte Werk bietet einen guten Überblick über die wichtigsten Ereignisse und Figuren der **Diablo**-Geschichte. Das Buch ist derzeit nur als Import für ca. 25 Euro erhältlich.



Belial, Herr der Lügen – er ist einer der sieben Dämonenfürsten und hat im zweiten Akt von **Diablo 3** seinen ersten großen Auftritt.



In einem Video präsentierte Blizzard neue Renderszenen aus **Diablo 3**: Links der Engelskrieger Imperius, rechts eine (leicht weiblich anmutende) Bestie, die Diablo selbst sein könnte.

TORCHLIGHT 2: DIE ALTERNATIVE



Während **Diablo 3** noch auf sich warten lässt, macht derzeit ein seelenverwandtes Projekt große Fortschritte: **Torchlight 2** von Runic Games. Das Entwicklerteam besteht zum Teil aus den gleichen Leuten, die zuvor unter der Flagge von Blizzard North die **Diablo**-Reihe aus der Taufe gehoben haben. Nachdem das Spiel seinen Releasetermin Ende 2011 verfehlte, steht **Torchlight 2** nun kurz vor der offenen Beta-Phase. Nicht nur Genre-Fans horchen da auf: Vier Charakterklassen mit traditionellen Talentbäumen, ein vertrautes Interface, Unmengen an Items und motivierende Dauerklick-Kämpfe erinnern bewusst an den geistigen Vorgänger **Diablo 2**. Hinzu kommt ein mächtiger Editor plus Mod-Support, ein Koop-Modus über LAN und Internet und nicht zuletzt ein günstiger Preis von weniger als 20 Euro.

Felix meint





„Durchhalten! Das Warten lohnt sich."

Die letzten Änderungen am Skill- und Attributesystem, die gestrichene Mystikerin, all das hat mich erst mal geschockt. Doch mittlerweile bin ich wieder ganz beruhigt, vor allem nachdem wir die Möglichkeit hatten, uns mit den Entwicklern darüber zu unterhalten. Die Blizzards wissen einfach, was sie tun – wenn die sagen, das Feature muss raus, dann will ich's ihnen gerne glauben. Mein Vertrauen als Spieler hat sich das Team nämlich nach so vielen Jahren zweifellos verdient. Klar, die lange Warterei macht auch mich langsam mürbe, von meiner einstigen Vorfreude ist nicht mehr allzu viel übrig. Doch ich glaube, sobald das Spiel endlich mal fertig ist und ich es in Händen halte, wird mir all das ziemlich egal sein – dann, so hoffe ich, zählt nur noch der Spielspaß.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Besuchen Sie uns auf Facebook







Der MTG-**Gewinner 2011**



ÜBER 5.000.000 LESER von 14 Print-Magazinen und 15 Online-Portalen

WARTEN AUF IHR GAME!

PRINT







101.007 verkaufte Exemplare pro Monat***

34.418 verkaufte Exemplare pro Monat***

30.472 verkaufte Exemplare pro Monat***

ONLINE



1,51 Mio. Unique User**



790.000 Unique User**



890.000 Unique User**



1,57 Mio. Unique User**

... UND AUSSERDEM:

pcaction.de | readmore.de

SFT | Games and More u. v. a.

** Laut AGOF internet facts 2011-09 *** Laut IVW IV/2011

DIE JURY



MICHAEL HENGST

Producer – Seit 1988 in der Spielebranche, war Chefredakteur bei Powerplay und Videogames, arbeitete für Sunflowers, Das Trickwerk, JoWooD, Playlogic, Steelmonkeys und Gameforge. Seit 2011 ist Michael Hengst selbstständig.



FELIX RÖKEN

VP, International Development Havok – Führte als CEO die Trinigy Group bis zum erfolgreichen Verkauf an Havok®, einem Intel-Unternehmen. Seit 2011 ist er dort Teil des Senior Managements und verantwortet Havoks internationale Geschäftsentwicklung.

PETRA FRÖHLICH

Chefredakteurin PC Games – Seit 1992 die Instanz für Spielejournalismus in Deutschland und verantwortlich für das dienstälteste Computerspielemagazin in Deutschland, PC Games sowie play³, N-ZONE u. a.



FLORIAN STANGL

Chefredakteur buffed.de, pcgames.de, videogameszone.de – Verantwortlich für die reichweitenstärksten Online-Portale im Bereich Computer- und Online-Spiele.



HANS IPPISCH

Verlagsleiter COMPUTEC MEDIA – Startete im Jahr 1986 als Spielentwickler auf dem C64 (Rock'n'Roll, Kangarudy) und wechselte 1991 auf die Seite der Berichterstattung.

Die Entscheidungen der Jury über die Qualität der eingereichten Spiele sind für die Beteiligten bindend und nicht gerichtlich auf ihre sachliche Richtigkeit überprüfbar.

Weitere Informationen erhalten Sie nach der Registrierung auf

www.makethegame.de

* Über die Dotierung der Publishing-Verträge entscheidet die Jury nach freiem Ermessen. Für die Übertragung der weltweiten Vermarktungsrechte steht ein maximales Gesamtvolumen von bis zu 750.000 EUR für Werbeleistung (innerhalb der COMPUTEC-MEDIA-Publikationen) sowie von bis zu 250.000 EUR als nicht zurückzahlbare Lizenzvorauszahlung zur Verfügung. Es werden maximal drei Spiele ausgezeichnet, unter denen das Gesamtvolumen aufgeteilt wird. Sollte die Qualität bzw. das Erlöspotenzial der eingereichten Spiele den Anforderungen der Jury nicht entsprechen, so können sich die Zahl der ausgezeichneten Spiele und das Cash- und Mediavolumen entsprechend reduzieren.



Screen-Info

Nahezu alle Bilder stammen direkt von Publisher Rockstar Games. Einige zusätzliche Shots haben wir aber noch aus den veröffentlichten Trailern herausgezogen, etwa um das Interface zu zeigen.

Max Payne 3

Das wird einschlagen!

Genre: Action | Entwickler: Rockstar Studios | Hersteller: Rockstar Games | Termin: Juni 2012

Text: Robert Horn

Wo dieser Anti-Held auftaucht, da gibt es Zeitlupen-Ballereien, aber kein Happy End.

Max Payne müssen Sie kennen. Der Mann, dessen Name frei übersetzt zynischerweise Maximaler Schmerz bedeutet, ist ein Phänomen der Computerspielgeschichte. Er zählt zu der Kategorie der Anti-Helden, die inmitten der schwertschwingenden, wunderschönen Weltenretter oder cool grinsenden Elitesoldaten, die in den meisten Computerspielen die Hauptrolle spielen, relativ selten sind. Max Payne ist der unangefochtene Anführer dieser traurigen Helden, die tragische Spielfigur, mit der Tausende von Spielern am Bildschirm litten. Als er seine Frau und sein Kind verlor. Als er von Kollegen verraten wurde, fast umgebracht und zum Sterben zurückgelassen. Als er Halt fand bei der ebenso tragischen Figur der Mona Sax. Als er auch sie verlor, sie nicht retten konnte und klar war, dass er seinem persönlichen Schicksal, seiner eigenen Tragödie nicht entkommen würde. Für Max Payne gibt es kein Happy End. Und wenn, dann hat es einen furchtbar bitteren Beigeschmack. Eine solche Figur glaubhaft darzustellen ist schwierig. Den Spieler noch dazu zu bringen, diese Person zu mögen und mit ihr mitzufühlen, ist eine Kunst. Gelungen ist das den finnischen Entwicklern von Remedy Entertainment, die 2003 mit **Max Payne 2** ein zeitloses Meisterwerk erschufen. Die Marke gehört ihnen inzwischen nicht mehr, Rockstar Games hat die Zügel übernommen. Die Tugenden der Vorgänger will Rockstar trotzdem aufrechterhalten. **Max Payne 3**, das im März dieses Jahres erscheinen wird, soll keine Neuauflage werden, sondern eine glaubwürdige, moderne Fortsetzung, die wichtige Bestandteile der Serie erhält und behutsam ausbaut.

Laaaaaaaaangsaaaaaam!

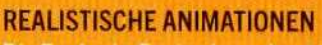
Als Erstes ist da die Bullet Time, wichtigster Bestandteil der unzähligen Schießereien und Action-Einlagen der Serie. Sie hat die Serie berühmt gemacht und eine Vielzahl an Nachahmern gefunden. An ihr haben die Entwickler nur wenig herumgedoktert. Noch immer funktioniert diese Zeitlupenfunktion nach altem Schema. Durch das Erledigen von Feinden lädt sich die Spezialfähigkeit langsam auf, auf Knopfdruck verlangsamt sich das Geschehen, in dem Geschosse und ihre Flugbahnen sichtbar sind. Max selbst bewegt sich ebenfalls in Zeitlupe, der Spieler kann das Fadenkreuz allerdings in Echtzeit schwenken und so mehrere Gegner mit kunstvollen Manövern gleichzeitig ausschalten. Das kennen wir so schon aus den Vorgängern und auch in Teil 3 bleibt dieses Feature der Hauptbestandteil der Action-Einlagen.

Kamera mortale

Ein wenig Innovation gibt es aber dennoch. Denn den Entwicklern ist sehr daran gelegen, jede Ballerei in ein Feuerwerk aus stylishen Action-Einlagen zu verwandeln. Deshalb erlebt die Kill Cam

Der alte neue Max Payne

Im Herzen bleibt das Action-Spiel seinen Wurzeln treu. Spannende Neuerungen gibt es trotzdem:



REALISTISCHE ANIMATIONEN
Die Euphoria-Engine berechnet in Echtzeit physikalische Einflüsse auf Körper. Soll heißen: Noch nie hat sich Max Payne so flüssig und realitätsnah bewegt, sein Gewicht verlagert oder sich aufgerappelt.

KLUGE KI
Gegner besitzen nicht nur eine ausgeklügelte KI, die sie in verschiedene Professionalitätskategorien einstuft. Dank Euphoria-Engine reagieren sie realistisch auf Treffer, werden von den Füßen gerissen und brechen erschreckend realistisch zusammen.

DETAILS AN JEDER ECKE
Jede Kugel, jede wegfliegende Patrone wird im Spiel dargestellt. Bei Gefechten platzt der Putz von der Decke, Scheiben zerbersten in tausend Stücke, Fetzen von Papier, Holz oder Dreck fliegen durch die Luft. An Max Paynes Körper erkennt man sogar Schweiß und hervortretende Adern.

NEUE SCHAUPLÄTZE
Max Payne 3 beschränkt sich nicht wie sein Vorgänger auf eine Stadt und die Geschehnisse einer einzigen Nacht. Stattdessen erzählen die Entwickler den Werdegang des Protagonisten über einen größeren Zeitraum in mehreren Städten. Und wer sagt eigentlich, dass in São Paulo immer die Sonne scheinen muss?



Ein Markenzeichen der Reihe: Max benutzt zwei Handfeuerwaffen gleichzeitig.

aus Teil 2 eine Wiedergeburt. Im Vorgänger folgte diese Kamera der Patrone aus einem Scharfschützengewehr vom Abschuss bis zum Ziel. Nun erleben Spieler diese Kamerafahrt mit jeder Waffe, egal ob Pistole, Maschinengewehr oder Schrotflinte: Der letzte Gegner, den Sie in einem Abschnitt erledigen, wird in einer dramatischen Kamerafahrt eingefangen – je nach Schusswinkel, Sprungrichtung und benutzter Waffe in unterschiedlichen, drastischen Bildern. Das sieht furchtbar cool aus und belohnt Spieler visuell für besonders gelungene Manöver. Dieses Phänomen gab es auch schon in **Max Payne 2**: Man WILL Abschnitte einfach möglichst souverän, cool und optisch beeindruckend absolvieren. Das Actionspiel ist nichts zum stumpfen Durchballern. Hier wird mit Stil gekämpft. Ein weiterer Aspekt, der die Gefechte in **Max Payne 3** in ausdrucksstarke Action-Kompositionen verwandelt, sind dynamische Sequenzen. Darin agiert die Spielfigur automatisch, der Spieler selbst übernimmt nur zum Schießen die Kontrolle. Was verdächtig nach einer Quicktime-Sequenz klingt, erlaubt dem Spieler dennoch eine gesunde Portion Freiheit und dient einzig dazu, besonders gewagte Manöver entsprechend in Szene zu setzen. So erleben Sie Max zum Beispiel in einer Lagerhalle, die gerade von einer Horde böser Jungs gestürmt wird. Der Ex-Polizist, auf einem Balkon stehend, wirft sich an den Haken eines nahen Krans und gleitet über die Köpfe der Gangster hinweg, wild um sich ballernd. Solche kurzen, rasanten Sequenzen passieren immer wieder und lockern das Spielgeschehen mit toll inszenierten Momenten auf. Die Schießereien haben darüber hinaus zwei weitere Neuerungen spendiert bekommen: Die erste ist ein vollwertiges Deckungssystem, das Fans der Serie leicht irritieren könnte. Wozu braucht Max Payne die Möglichkeit, sich hinter Kisten und Mauern zu verschanzen? Der Grund ist einleuchtend: Ein Deckungssystem ist bei nahezu allen modernen Action-Spielen mittlerweile Standard und wird von vielen Spielern einfach erwartet. In einem Spiel, in dem es hauptsächlich um Schießereien mit zahlenmäßig überlegenen Gegnern geht, ist es üblich, ein

Alles Wissenswerte zum Mehrspielermodus

Max Payne mit Mehrspielermodus? Das klingt zuerst abwegig. Die Entwickler machen's trotzdem:

Auch wenn der Fokus des Spiels klar auf der Einzelspielererfahrung und der Weiterführung der Geschichte des Anti-Helden liegt, geben sich die Entwickler erhebliche Mühe, dem dritten Teil einen durchdachten und wertvollen Mehrspielermodus zu spendieren. Wir zeigen Ihnen alle bisher bekannten Details:

DIE SPIELMODI



Bisher haben die Entwickler nur zwei Spielmodi bekannt gegeben: Team-Deathmatch und Gang Wars. Letzeres klingt vielversprechend, denn hier spielen Sie Schlüsselmomente der Einzelspielerkampagne nach: Pro Karte müssen Sie fünf verschiedene Aufgaben erfüllen, die dynamisch erstellt werden. Dadurch sollen sich die einzelnen Partien, die etwa 30 bis 50 Minuten dauern werden, voneinander unterscheiden.

ZEITLUPE IM ONLINE-MODUS

Es muss eine schwierige Aufgabe gewesen sein, das Zeitlupen-Feature aus der Einzelspielerkampagne in Mehrspielergefechte zu transferieren, doch den Entwicklern ist das Kunststück gelungen. Der Clou: Wird die Bullet Time aktiviert, sind nur Spieler im Sichtradius des Auslösers betrofffen.

DIE BURSTS



Bursts sind Spezialfähigkeiten, die Sie ausrüsten können. Sie funktionieren in drei Stärkestufen und verschaffen interessante Vorteile auf dem Schlachtfeld. So können Sie sich zum Beispiel kurz als feindliche Einheit tarnen oder Sie verwirren die Ansicht der Gegner, sodass diese Freund und Feind nicht mehr unterscheiden können und den eigenen Kollegen in den Rücken ballern. Bursts funktionieren mit Adrenalin. Je mehr, desto dramatischer der Effekt.

ERFAHRUNGSPUNKTE UND SETS

Die Standards moderner Actionspiele diktieren auch **Max Payne 3** ein Erfahrungspunktesystem. Genretypisch steigen Sie damit durch Kills und Teamhilfen im Rang auf, schalten Ausrüstung und Bursts frei. Außerdem können Sie verschiedene Sets für Ihren Kämpfer anlegen. Die Ausrüstung hat Auswirkungen auf die Beweglichkeit einer Spielfigur: Je schwerer sie gepanzert ist, desto schwerfälliger bewegt sie sich über das Schlachtfeld. Geplant ist, dass Sie Sets während einer laufenden Partie wechseln und so etwa in leichtere Klamotten schlüpfen, um wendiger agieren zu können.

DIE KARTEN



Über Anzahl und genaue Schauplätze ist noch nichts bekannt. Allerdings sollen die Karten an Orten der Einzelspielerkampagne spielen und sogar teilweise deren Handlung minimal ergänzen. Die Stimme von Max Payne erklärt Ihnen übrigens die Rahmenbedingungen.

VENDETTA



Der gespielte Rachegedanke sieht folgendermaßen aus: Erwischt Sie ein gegnerischer Spieler zweimal hintereinander, können Sie eine Vendetta starten. Erledigen Sie den Kerl nun, hagelt es Extra-Geld und -Erfahrungspunkte. Aber Achtung, der andere Spieler wird ebenfalls über die Vendetta informiert !

DIE PARTEIEN



Spezialeinheiten der brasilianischen Polizei gegen Straßengangs, so lauten die Begegnungen. Das ändert sich sicher auf (bisher unbestätigten) Schlachtfeldern in New York. Außerdem soll es einen Spielmodus geben, in dem die Figur von Max Payne selbst spielbar ist. Wie genau das aussieht, ist unklar. Wir hoffen auf eine Spielart der Marke „Einer gegen alle".

ZIELHILFEN ONLINE?



Einsteiger dürfen in der Einzelspielerkampagne Zielhilfen verwenden, die das Fadenkreuz automatisch auf nahe Gegner ausrichten. In einer frühen Version, die unsere Online-Kollegen spielen konnten, gab es diese Zielhilfen auch im Mehrspielermodus. Wir hoffen, dass hier noch nachgebessert wird, um unfaire Vorteile zu vermeiden.

Alberne Krawatte, schlecht sitzender Anzug und zwei Schusswaffen: So kennen wir Max Payne.

Deckungssystem zu nutzen. Ein auffällig taktisches Spiel soll **Max Payne 3** allerdings nicht werden. Wer zu lange ängstlich hinter sicherer Deckung klebe, werde alsbald von der dynamisch agierenden KI ausmanövriert, versprechen die Entwickler. Denn die Gegner reagieren je nach Situation anders auf Max' Aktionen und fallen dem Ex-Cop in die Flanke, hechten in Deckung oder ergreifen schon mal die Flucht. Dass die KI-Schergen immer anders reagieren, verspricht spannende Kämpfe, die nie wirklich gleich ablaufen. Sollte Max dabei dennoch einmal überwältigt werden, hilft in letzter Instanz ein System namens Last Man Standing. Wenn Max von einem eigentlich tödlichen Schuss getroffen wird, haben Spieler einige Sekunden lang die Chance, den Schützen ebenfalls niederzustrecken. Schaffen sie das, überlebt Max schwer verletzt. Das funktioniert aber nur, solange der Held noch mindestens eine lebensrettende Packung Schmerzmittel im Gepäck hat. Zum Glück haben die Entwickler hier auf die inzwischen übliche Art der Heldenheilung („Warte in Deckung, bis sich die Gesundheit automatisch regeneriert") verzichtet und das Serien-System der Painkiller-Tabletten beibehalten.

Voll auf die Zwölf

Max beherrscht nun auch knallharte Nahkampfmanöver. Sollte ihm in der Hitze des Gefechts ein Gegner unvermittelt vor die

Die berühmten Comic-Sequenzen des Vorgängers sind diesen animierten Szenen gewichen. Sie funktionieren ähnlich den Graphic Novels von früher, nur eben mit bewegten Bildern.

Sightseeing mit Max

Über die Story ist wenig bekannt. Einzig einige Missionen konnten wir sehen:



DAS BUS-DEPOT

Brasilien: Max Payne ist gemeinsam mit der (reichlich nervigen) Giovanna unterwegs, um sich mit Freund Raul Passos zu treffen, als beide von ungekannten Söldnern angegriffen werden. Max und Rauls Freundin flüchten durch Werkstatthallen, um schließlich in einen Bus zu steigen und die Angreifer so abzuschütteln.

DIE HAFENANLAGE

Max ist alleine unterwegs auf der Suche nach Fabiana Branco. Eine heiße Spur führt ihn zur Hafenanlage eines Flusses, wo er beobachtet, wie Fabiana gefoltert wird. Bevor er sie erreichen kann, wird sie erneut verschleppt und Max muss sich seinen Weg freischießen. Im letzten Moment zerren die Entführer Fabiana auf ein Boot …





MAX' APARTMENT

Max und sein alter Freund Raul Passos befinden sich gemeinsam in Max' heruntergekommener Wohnung in einem New Yorker Mietshaus. Passos versucht Max davon zu überzeugen, mit ihm nach Brasilien zu gehen, als die Schergen des Mafiabosses Anthony DeMarco angreifen. Max hat dessen Sohn auf dem Gewissen. Das schreit nach Rache!

NEW YORKER DÄCHER

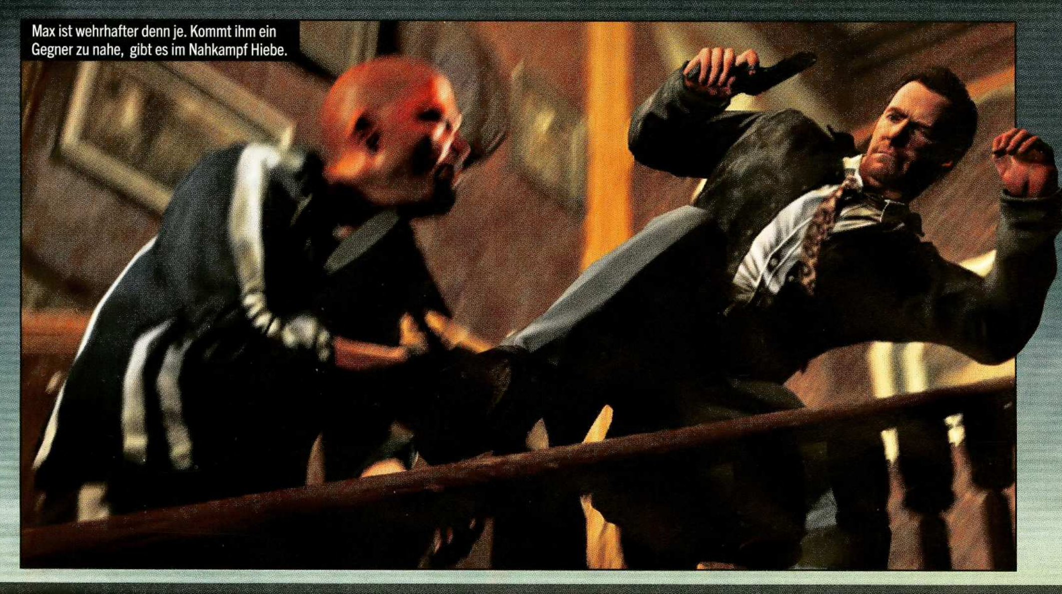
Auf der Flucht vor De-Marcos Männern kämpft sich Max zuerst durch die Flure seines Mietshauses, wo er Unterstützung von einem geistig verwirrten Alten bekommt, der mal eben ein riesiges Loch in die Hauswand sprengt. Ein surrealer Moment! Optisch erinnert dieser Abschnitt am stärksten an den Vorgänger. Finden wir super!





BÜROGEBÄUDE

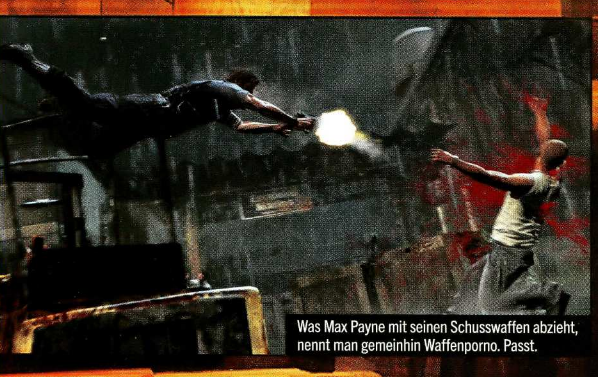
Brasilien: Max Payne wird zu seinem Auftraggeber Rodrigo Branco ins Büro gerufen: Seine Frau, Fabiana, wurde entführt und Max wäre für ihre Sicherheit verantwortlich gewesen. Während des Gesprächs wird das Gebäude von unbekannten Söldnern angegriffen. Warum, das muss Max erst noch herausfinden.


Max ist wehrhafter denn je. Kommt ihm ein Gegner zu nahe, gibt es im Nahkampf Hiebe.

Füße stolpern, vollführt Max einige brutale Attacken und schießt seinem Opfer zum Beispiel aus nächster Nähe in den Kopf. Das mutet derb an, die **Max Payne**-Reihe ist und bleibt aber nun mal düstere Erwachsenenunterhaltung, in der es nicht gerade zimperlich zugeht. Teil 3 macht da keine Ausnahme. Auch wenn Max serientypisch einige abgefahrene Manöver beherrscht, wollen die Entwickler das Drumherum möglichst realistisch gestalten. Das riesige Waffenarsenal, das Max noch vor acht Jahren mit sich herumtragen konnte, wurde deshalb verkleinert. Der Held darf im dritten Teil nur noch drei Waffen bei sich tragen, etwa zwei Handfeuerwaffen und ein Sturmgewehr. Benutzt der Protagonist aber zum Beispiel eine AK-47 und wechselt dann auf zwei Beretta-Pistolen, muss er sich vom großen Schießprügel verabschieden – wo sollte er das Teil auch hinpacken? Das erscheint etwas seltsam, sorgt aber dafür, dass Sie sich immer sehr genau überlegen müssen, welche Waffen Sie als Nächstes nutzen wollen. Da hilft es in den Kämpfen enorm, dass Sie auch Ihre Umwelt in gewissem Maße zu Hilfe nehmen können: Physikspielereien fanden sich schon in **Max Payne 2**, Ähnliches gibt es nun auch in der Fortsetzung. An einer Stelle in einem Busdepot schießt Max zum Beispiel auf eine Hebebühne, auf der ein Bus geparkt ist. Das tonnenschwere Teil kracht daraufhin ungebremst auf die darunterstehenden Gangster. Auch explosive Fässer oder Gastanks finden sich zuhauf, um unvorsichtige Feinde krachend ins virtuelle Jenseits zu befördern.

I like to move it move it!

Besonders stolz sind die Entwickler aber auf die Animationen des Protagonisten und seiner Widersacher. Wer die Figuren des düsteren Actionspiels in Bewegung sieht, wird staunen: Die Euphoria-Engine berechnet physikalische Einflüsse auf jede einzelne virtuelle Person. Wenn Max also spontan die Laufrichtung ändert, dann verlagert er dabei sein Gewicht, stützt sich ab und braucht einen Augenblick, um den nötigen Schwung zum Fortbewegen aufzubauen. Noch beeindruckender wirkt das bei den zahlreichen Hechtsprüngen, die Max mithilfe des Shoot-Dodge-Systems hinlegt. Auch hier berechnet Euphoria in Echtzeit die physikalischen Auswirkungen von Geschwindigkeit, Gewicht und eventuell im Weg befindlichen Tischen, Stühlen oder Wänden. Wenn Max mit voller Wucht gegen eine Wand prallt, fällt er nicht wie im Vorgänger wie ein Stock zu Boden. Er schlägt hart auf, der Aufprall staucht ihn zusammen und er muss sich mühsam aufrappeln. So kann es auch durchaus passieren, dass der agile Held beim Hechtsprung über einen Tisch mit den Füßen hängenbleibt und schwungvoll zu Boden geht. Euphoria ist übrigens nicht nur für das realis-


Was Max Payne mit seinen Schusswaffen abzieht, nennt man gemeinhin Waffenporno. Passt.


Der Detailgrad des Spiels ist verblüffend: Auf Gesichtern sind Adern und Schweiß deutlich zu erkennen.

Ein schlankes Interface

Ein Blick auf die Benutzeroberfläche des Spiels:

Schon bei **Max Payne 2** gab es nur wenige Bildschirmanzeigen, die permanent zu sehen waren. Das umfangreiche Waffenarsenal wird nur bei Bedarf eingeblendet. In **Max Payne 3** verhüllt fast nichts den Blick auf das Geschehen. Unten rechts finden sich die Anzeigen für Munition, eingesteckten Schaden, Painkiller und Bullet Time. Das Waffenmenü indes, von dem es noch keine Bilder gibt, besteht aus einem konsoligen Rad-Menü, mit dem Sie Ihre drei zur Verfügung stehenden Waffen blitzschnell ausrüsten. Wie im Vorgänger ist es nur bei Bedarf zu sehen. Wir finden: Rockstar hält den Bildschirm erfreulich sauber und bleibt gleichzeitig der Serie treu. So soll es sein!



1 GESUNDHEIT
Die Lebenskraft von Max Payne gehorcht den gleichen Gesetzen wie im Vorgänger. Treffer färben die kleine Figur rot, Schmerzmittel lassen den Pegel langsam sinken. Wie gewohnt wirken die Painkiller nicht sofort.

2 MUNITION
Das Waffenarsenal von Max Payne ist umfangreich, allerdings kann der Ex-Polizist nur drei Waffen gleichzeitig bei sich tragen. Dazu gehören diverse Pistolen, Schnellfeuergewehre, Schrotflinten und Maschinenpistolen.

3 BULLET TIME
Die wohl wichtigste Leiste im Spiel: Durch Ausschalten Ihrer Gegner füllen Sie die Bullet Time auf, um sie anschließend in coolen Zeitlupenaktionen wieder zu verbraten. Treffer in Herz und Kopf füllen die Leiste schneller auf.

tische Bewegen sämtlicher Extremitäten verantwortlich, sondern sorgt auch für ansehnliche Treffereffekte der blauen Bohnen: Schultertreffer reißen das Opfer seitlich nach hinten, Beinverletzungen lassen es straucheln … kurz gesagt: Treffer fühlen sich wie Treffer an.

Waffenporno deluxe

Alle bis hierher beschriebenen Neuerungen und Details von **Max Payne 3** entfalten erst im Zusammenspiel ihre faszinierende Wirkung. Denn durch diese Elemente wird der Titel zu einem Werk, das Feuergefechte in spielfilmreifer Eleganz zelebriert. Das erleben wir in mehreren Missionen, die uns Publisher Rockstar Games in Auszügen präsentiert. Besonders freuen wir uns dabei über einen Abschnitt im verschneiten New York, der Max so zeigt, wie wir ihn kennen und lieben: mit Lederjacke, schrecklicher Krawatte und Haaren auf dem Schädel. Ein weiterer Abschnitt führt Max in Brasilien auf die Spur der entführten Fabiana Branco: Auf einem Hafengelände wird die Gattin von Max' Auftraggeber festgehalten. Die Stimmung dieses Levels zieht uns sofort in ihren Bann: Es ist Nacht und regnet wie aus Kübeln, während Max zwischen pflanzenüberwucherten Containern und rostigen Wellblechhütten hindurchschleicht. Passend für ein düsteres Spiel wie **Max Payne 3**, über das viele Fans anfangs unkten, mit São Paulo einen viel zu sonnigen und freundlichen Ort gewählt zu haben. Dass das ziemlicher Blödsinn ist, zeigt der Abschnitt im Hafen, der das berühmte Payne-Ambiente perfekt wiedergibt, ganz ohne Schnee und New Yorker Hochhäuser. Auch die Action stimmt, lässt uns beim Zuschauen keine Pause und verbindet Zwischensequenzen geschickt mit Ballereinlagen und dynamischen Ereignissen. Das Geschehen kommentiert Max selbst mit zynischen Kommentaren. Die Handschrift der Rockstar-Studios ist deutlich zu erkennen: Wer einen der **GTA**-Teile gespielt hat, wird die cineastischen Kameraeinstellungen und die Animationen der Charaktere während der Zwischensequenzen sofort wiedererkennen. Der Hafenabschnitt, das sei kurz erwähnt, hält für Max Payne wie zu erwarten kein Happy End bereit. Die gesuchte Fabiana wird vor seinen Augen auf ein Boot gezerrt und die Gangster können mit ihr fliehen – Max Payne steht mal wieder vor dem Nichts. Wie es in der Story weitergeht, wissen wir noch nicht und würden es auch mit Sicherheit nicht verraten, doch dass die Ereignisse rund um die Branco-Familie und die Entführung von Fabiana in einer Spirale der Gewalt münden und Max Payne sich erneut in seinem persönlichen Albtraum wiederfinden wird, ist sicher. Wie der ausgehen wird, das werden wir in wenigen Monaten erfahren. Wir können es kaum erwarten.

Selbst mit Hawaiihemd und Glatze bleibt Max Payne ein übel gelaunter, zynischer Kerl mit Selbstmordtendenzen.

Robert meint

„Haut mich schon jetzt vom Hocker"

Man sollte meinen, dass ich als riesiger Max-Payne-Fan schon bei der Ankündigung des dritten Teils ausgeflippt bin. Nö. Denn der komische Glatzkopf mit Hawaiihemd, den wir auf den ersten Bildern zu sehen bekamen, hat mich so gar nicht angemacht. Ich wurde Teil der „Beleidigter Fanboy"-Bewegung, die kein gutes Haar (haha!) an der kahlen Birne des neuen Max ließ. Doch der Zorn verflog, wich erst Neugier, dann altbekannter und lange vermisster Begeisterung für **Max Payne 3**. Natürlich wissen die Entwickler, was sie da tun. Natürlich wird der Titel Schießereien genauso grandios wie sein Vorgänger inszenieren. Natürlich wird die Geschichte düster. Und natürlich wird **Max Payne 3** ein Hit.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Der Spieletitel deutet es an, dieses Bild unterstreicht's: In Absolution wird es religiös.

DAS IST NEU!

Agent 47 ist ganz der Alte – hat aber einige Tricks dazugelernt!

Dank Instinkt kann der Hitman **durch Wände sehen, Laufwege vorausahnen** und sich **in der Öffentlichkeit verstecken.**

Agent 47 nimmt nun auch **Geiseln** und verwendet sie **als Schutzschild.**

Der Glatzkopf **sieht besser aus** und kann **besser klettern** als jemals zuvor in seiner Karriere.

Viel **mehr Objekte** lassen sich vom Hitman nun **als Waffe gebrauchen.**

SCREEN INFO

Der Kasten auf der dritten Seite dieses Artikels zeigt echtes Spielgeschehen, so wie es in der derzeitigen Version aussieht. Alle anderen Bilder sind sowohl in Qualität als auch in Kameraposition nicht hundertprozentig repräsentativ.

Hitman: Absolution

Totschlagargumente

Genre: Action | Entwickler: IO Interactive | Hersteller: Square Enix | Termin: 2012

Text: Jürgen Krauß

Mord ist nicht nur sein Hobby, sondern auch sein Beruf! Und wir lieben ihn!

Denken wir an das letzte Abenteuer des glatzköpfigen Auftragskillers Nummer 47, so erinnern wir uns an eine der besten Endsequenzen der Spielegeschichte: Während im Vordergrund der Abspann von **Blood Money** läuft, findet im Hintergrund eine Beerdigung statt. Der sympathische Massenmörder liegt in einen weißen Maßanzug gekleidet mit seinen beiden auf der Brust gekreuzten Silverballer-Pistolen vor der Trauergemeinde aufgebahrt. Sähen wir jetzt tatenlos zu, ginge das Spiel mit dem letzten Namen im Abspann und dem endgültigen Tod des Hitman zu Ende. Hämmern wir aber stattdessen wild auf der Tastatur herum, erwecken wir ihn aus seiner künstlich erzeugten, vorgetäuschten Todesstarre zum Leben. Das Spiel findet sein tatsächliches Ende erst dann, wenn wir alle Trauergäste und potenziellen Zeugen losgeworden sind. Nummer 47 bleibt am Leben, sein Geheimnis gewahrt und uns die Hoffnung auf einen Nachfolger – großes Kino! Nun, nach gut sechs Jahren Abstinenz ist es endlich so weit: Der Hitman kehrt in diesem Jahr aus der Versenkung und endlich auf unsere Bildschirme zurück. Dass der Profikiller mittlerweile religiös geworden ist, erscheint uns zwar so wahrscheinlich wie vom Papst geweihte Präservative, doch der Untertitel des neuen Abenteuers, **Absolution**, lässt diesbezüglich viel Raum für Spekulationen: Absolution, Freisprechung, Vergebung ist ein christliches Konzept, bei dem Sie aus jeder Situation schuldfrei herauskommen. Eine Beichte, ein paar Ave Marias und selbst eine Todsünde ist (vor Gott, nicht vor dem zuständigen Amtsgericht!) vergessen. Was bedeutet das aber für das bevorstehende **Hitman**-Abenteuer? Wird Agent 47 sich etwa ausliefern? All seine Taten gestehen? Sie am Ende bereuen? Oder sich vielleicht sogar in den Ruhestand verabschieden? Wir wissen es nicht – und auch nach der kürzlich veranstalteten Pressevorführung in London sind wir den Antworten auf diese Fragen keinen Schritt näher. Immerhin aber zeigte sich der Fleischmützenträger dort im Priestergewand. Lediglich eine von vielen unbedeutenden Verkleidungen? Oder erhält das Gezeigte im Kontext des fertigen Spiels eine tiefere Bedeutung? Interessant jedenfalls, dass uns die Entwickler gerade diese Szene vorstellen ... Spekulation hin oder her – was wir sicher wissen, ist dass Agent 47 sich in **Absolution** seiner bislang schwersten und persönlichsten Prüfung gegenübersieht: Seine frühere Kontaktperson Diana Burnwood kam zu Tode – und er will unbedingt wissen, warum. Und wir auch!

Business as usual

Der Schuster bleibt bei seinen Leisten, der Apfel auch nach dem Fall in der Nähe des Stammes und ein Auftragskiller bei dem, was er am besten kann: ein gewaltsames Ende herbeiführen. Leute eines unnatürlichen Todes sterben lassen. Die Voraussetzung für die Auszahlung einer Lebensversicherung künstlich herbeiführen. Den Sensenmann antanzen lassen. Jemandem das Licht ausknipsen. Dem Totengräber einen neuen Auftrag verschaffen. Killen. Abmurksen. Meucheln. Beseitigen. Erledigen. Massakrieren ... ich denke, Sie verstehen, was wir meinen. Agent 47 beherrscht aber neben dem lautlosen, bedachten Töten noch ein paar weitere Tricks, die insgesamt alle etwas ausgefeilter sind als je zuvor. Bei seiner zweiten Paradedisziplin etwa, dem Schleichen, unterstützt ihn ein neues Instinkt-System, das ähn-

Ist mal keine Klaviersaite, Feuerwehraxt, Pistole, Bibel oder Statue zur Hand, tut's auch der Ellenbogen.

lich Batmans Detektivmodus Gegner auch durch Wände hindurch anzeigt und sogar deren Laufwege vorherzusagen versucht. Ohne jetzt hier die Realitätsfrage stellen zu wollen, erweist sich dieses Feature als äußerst nützlich: Wo wir in früheren Serienteilen durch die seinerzeit durchaus übliche „Sterben, neu laden, noch mal sterben"-Technik so lange an einem Level vor uns hin gefrustet wurden, bis wir alle Aktionen der Wachen am Ende auswendig wussten, bietet Instinkt die Möglichkeit, das Spiel flüssig und ohne Unterbrechung zu genießen. Instinkt ist aber noch mehr als das, er ist eine – in der Füllmenge vom Schwierigkeitsgrad abhängende – Art Treibstoff für Profikiller-Superkräfte. Eine davon ermöglicht Ihnen das Verstecken in der Öffentlichkeit: Schlüpft der Protagonist etwa in die Uniform eines eben erledigten Polizisten, so kann er sich auch unter den Augen der Gesetzeshüter aus seiner Deckung wagen. Kommt er jemandem dabei zu nahe oder verhält er sich allzu auffällig, fliegt seine Tarnung auf. Mit aktiviertem Instinkt aber führen selbst derartige Situationen nicht automatisch zur Entdeckung. Interessant!

Kamera, Licht, Action!

Nur nicht auffallen. Eine Weisheit, die genauso zu Agent 47 zu gehören scheint wie der Barcode auf seinem Hinterkopf. Möglicherweise ändert sich das aber bald mit dem jüngsten Teil der Reihe. Möglicherweise haben auch die Entwickler ihre Sünden eingesehen und bitten die Spieler mit **Absolution** um Absolution. Wann immer der neue Hitman von einem Gegner entdeckt wird, kommt das nicht automatisch dem spielerischen Aus gleich, im Gegenteil: Die Action- und Schuss-Mechaniken des Killers wurden von IO Interactive so weit aufgemöbelt, dass es mitunter tatsächlich spaßig ist, nicht den lautlosen, sondern den geräuschvollen Killer zu markieren. Das Deckungssystem ist eingängig, die Bewegungen des Hauptcharakters sind flüssig, das Waffengefühl ist akzeptabel – außerdem kann der Glatzkopf weit agiler vorgehen als früher und in brenzligen Situationen auch einfach mal davonklettern. **Absolution** ist zwar noch lange kein Shooter – und wird auch hoffentlich nie einer werden –, doch die neue Ausrichtung gibt experimentierfreudigen und geduldsarmen Nachwuchsauftragskillern eine frustfreie Möglichkeit, den Endbildschirm ebenfalls zu sehen.

Einfach ist nicht gleich einfach

Trotz aller Zugänglichkeit soll **Absolution** keineswegs einfach werden – für echte Profikiller steht sogar der Purist-Spielmodus zur Verfügung, in dem Sie weder Instinkt noch Bildschirmanzeigen parat haben. Außerdem fordert, wie seit Teil 2 der Reihe üblich, eine Punkteabrechung am Ende


Auch das neue Abenteuer des Hitman ist nichts für Kinder – das Spiel lässt Ihnen aber die Wahl, wie brutal Sie vorgehen.

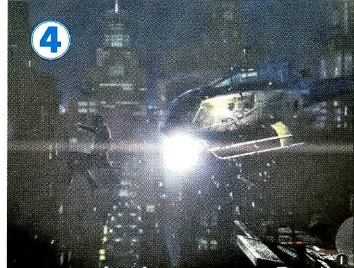

Nicht nur Agent 47 verkleidet sich gerne, das lässt sich meist zu Ihrem Vorteil ausnutzen.

So spielt sich der neue Hitman

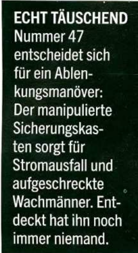
In einem 16-minütigen Gameplay-Video, das es mittlerweile auch mit Entwicklerkommentaren versehen gibt, werden wir Zeugen, wie Agent 47 in der Mission „Run For Your Life" der Polizei entkommt. Schon dieser Abschnitt vom Beginn des Spiels zeigt, was unser todbringender Lieblings-Glatzkopf alles auf dem Kasten hat.



SCHATTENSPIELE Zu Beginn sondiert der Auftragskiller aus dem Verborgenen heraus die Lage in der als Schauplatz dienenden Bibliothek. Schleichen war in der Serie schon immer der Schlüssel zum Erfolg. Das soll sich nun zwar ändern, doch belohnt das Spiel noch immer unauffälliges Vorgehen.



FLUCHTREFLEX Die Polizisten haben Verstärkung gerufen, ein Helikopter erschwert die Flucht über die Dächer von Chicago. Solch cineastische, dafür aber lineare Sequenzen soll es regelmäßig geben.



ECHT TÄUSCHEND Nummer 47 entscheidet sich für ein Ablenkungsmanöver: Der manipulierte Sicherungskasten sorgt für Stromausfall und aufgeschreckte Wachmänner. Entdeckt hat ihn noch immer niemand.





DEVIL IN DISGUISE In Verkleidung kann der Killer der Luftüberwachung entkommen – er rettet sich in eine Hippie-WG. Dort sieht man Bullen zwar nicht gerne, manch ein Kiffer ist aber so zugedröhnt, dass er uns für eine Halluzination hält.





AUF TUCHFÜHLUNG Das Versteckspiel wird ihm zu fad und er schnappt sich einen Polizisten als Geisel. Das restliche Beamtenrudel hält sich eingeschüchtert zurück. Der Aggressions-Level der Cops hängt auch davon ab, ob der Spieler schon Pixelgegner um die Ecke gebracht hat oder nicht.



AB DURCH DIE MITTE Der einzige Ausweg aus dem Apartment führt duch eine Hundertschaft der Chicagoer Polizei. Statt ein Blutbad anzurichten entscheidet sich der Hitman für „Aktives Verstecken" – auf Kosten von Instinkt kann er sich so mitten durch die Feinde mogeln und draußen in einer Passantenmenge verschwinden.

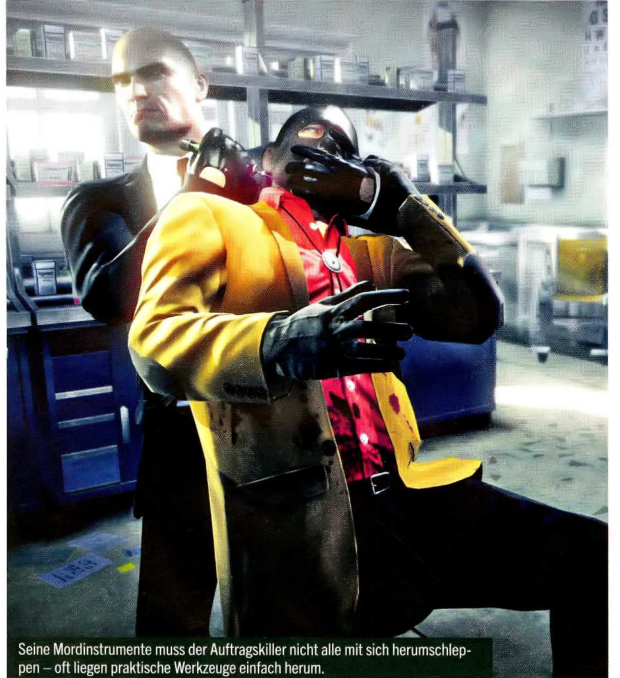
eines jeden Levels dazu heraus, das eben Erlebte direkt noch einmal zu versuchen, dieses Mal dann vielleicht ohne entdeckt zu werden oder einen Schuss abzugeben. Bei der Präsentation eines Levels in einem Waisenhaus werden wir Zeuge, wie sich ein solcher Wiederspielwert in der Praxis auswirken kann: Erst schleicht sich der Vorspieler durch ein reichlich mit Bösewichten gefülltes Waisenhaus, im zweiten Anlauf nimmt er den Schuppen (oder vielmehr diejenigen, die darin sind) nach allen Regeln der Assassinen-Kunst auseinander. Beides scheint wunderbar zu funktionieren und seinen jeweils ganz eigenen Spielspaßreiz zu entfalten – außerdem sollen, obwohl die Mission und der damit verbundene Plot am Ende stets zum gleichen Ergebnis führen, die kleinen, teils persönlichen Geschichten innerhalb eines Abschnitts je nach Vorgehen variieren. Für die Handlung ist es also egal, ob der Präsentator mit einem gezielt geworfenen Spielzeugroboter die Wachen ablenkt, um ihnen zu entkommen oder um ihnen eine Feuerwehraxt von hinten durch die Schädeldecke zu rammen. Solche Entscheidungen liegen allein beim Spieler. Apropos Entscheidungen: Die Entwickler sind sehr stolz auf die Vielzahl an Mordinstrumenten, die ihrer Einschätzung nach weniger nach Effektivität, sondern nach persönlichen Vorlieben ausgerüstet werden. Eine Bibel ist vielleicht nicht unbedingt die tödlichste aller Waffen, von einem Auftragskiller im Priestergewand gezielt auf den Kopf eines Bösewichts geschlagen, hat sie aber zumindest Stil!

Die Antwort ist: Ja, verdammt!

Wir brauchen gar nicht viel weiter ins Detail zu gehen, denn die zentrale Frage ist längst beantwortet: Ja, es wird ein richtiges **Hitman**-Spiel, mit allem, was wir an der Serie so schätzen: skurrile Schauplätze, Charaktere und Situationen, tiefschwarzer Humor, makabere Exekutions-Manöver, schräge Verkleidungen, Täuschung, Tarnung, Kühltruhen, und, und, und. Alle Weiterentwicklungen wirken außerdem sinnvoll und konsequent – allein die Instinkt-Fähigkeit eliminiert quasi eigenmächtig die bisher serientypischen und oft frustrierenden Trial-and-Error-Abschnitte. Der Zuckerguss auf


Früher war in solchen Situationen schnell Game Over – der neue Hitman beherrscht das Schießen besser.


Die Liebe zum Detail macht **Hitman**-Spiele zu etwas Besonderem. Hier: Der Barcode am Hinterkopf wurde überklebt, um 47 nicht zu verraten.


Seine Mordinstrumente muss der Auftragskiller nicht alle mit sich herumschleppen – oft liegen praktische Werkzeuge einfach herum.


Frontal mit der Axt ins Haus zu fallen, ist zwar nicht die eleganteste Vorgehensweise, führt aber auch zum Ziel.


Serienkenner wissen: Wer nicht entdedeckt werden will, versteckt Leichen in Schränken und Kühltruhen.

dem Ganzen ist die neu gebastelte Glacier-2-Grafikengine, die zwar keine komplett zerstörbaren Umgebungen oder von Erdbeben gebeutelten Metropolen darstellen kann, dafür aber ein stimmiges, finsteres und detailreiches Bild eines jeden Schauplatzes malt. Dass sich die Auswahl der Spielareale nur auf das bisher als Einziges offiziell bestätigte Chicago beschränkt, ist überaus unwahrscheinlich – zumal man der Presse am Ende der Veranstaltung in London einen kurzen Trailer mit Fahrzeugen in der Wüste zeigt. Für uns gibt es da nicht mehr viel zu klären: Wir wollen den neuen Hitman haben, am besten sofort!

Da war doch noch was …

Übrigens: Der nächste **Hitman**-Teil ist auch schon in Planung. Der Name **Hitman: Profession** ist zwar noch ein Gerücht, fest steht aber, dass ein neu gegründetes Studio in Montreal damit betraut ist. Hoffentlich handelt es sich dabei nicht um einen Nintendo-DS-Ableger … Die Dänen von IO werden sich, nach eigenen Angaben, nach **Absolution** einem komplett neuen Projekt widmen.

Jürgen meint



„Na wenn schon im Namen ein ‚Hit' vorkommt …"

Ich mag die neue, alte Nummer 47. Der Agent weiß nicht nur, wie man langsam ausfallendem Kopfhaar begegnet, sondern auch immer noch, worauf es ankommt – außerdem legt er in fast allen Belangen eine Schippe drauf. Es scheint fast so, als schlüge der Liebenswerteste aller Massenmörder die gleiche Richtung ein wie schon sein Schleich-Kollege Sam Fisher mit **Splinter Cell: Conviction** vor ihm: nämlich verdammt noch mal genau die richtige. Ich höre zwar jetzt schon die Stundenlang-im-Schatten-Hocker ob des aufgebohrten Actionanteils aufstöhnen, doch wird **Absolution**, so weit ich das bisher überblicken kann, nur so actionlastig, wie Sie es als Spieler zulassen. Ich schätze, nach einem oder zwei Rambo-Durchmärschen werde ich im Purist-Modus noch einmal von vorne beginnen. Oder auch zweimal. Hach, ich freu mich schon drauf!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Screen-Info

Die Bilder stammen alle von Publisher Kalypso und wurden uns zur Verfügung gestellt. Da wir das Spiel nicht vorliegen haben, wäre die Alternative gewesen, sie selbst zu malen. Beim nächsten Mal dann!



Das Kampfsystem gibt sich betont actionlastig, soll aber immer noch den Rollenspielwurzeln treu bleiben.



Im Laufe des Spiels erlernen Sie nicht nur Nahkampfangriffe, sondern auch Zaubersprüche.



Untote zählen zu den Standardgegnern, auf die Sie in den Schattenlanden treffen – meist in düsteren Gewölben.

Das Schwarze Auge: Demonicon

Auferstanden aus Ruinen

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Noumena Studios | Hersteller: Kalypso | Termin: 2012

Text: Sascha Lohmüller

Mit Demonicon wollen die Entwickler The Witcher Konkurrenz machen.

Bei der Ankündigung von **Demonicon** im Jahre 2008 wählte man einen spielerischen Ansatz, der frappierend an Blizzards Meisterwerk **Diablo** erinnerte: isometrische Ansicht, abwechslungsreiche Dungeons und Oberwelten, actionreiches Kampfsystem. Nach der Neuausrichtung unter dem jetzigen Publisher Kalypso (siehe Extrakasten unten) ähnelt das Spiel jedoch eher einem storylastigen RPG-Brocken wie **The Witcher**. Wie im Falle von Hexer Geralt verkörpern Sie daher auch in **Demonicon** einen fest vorgegebenen Helden: den jungen Krieger Cairon. Der versucht nichts anderes, als in einer von Mord und Totschlag beherrschten Welt zu überleben. Schauplatz ist nämlich nicht die eher beschauliche, klassische Fantasy-Welt, die manch ein Spieler wohl mit **Das Schwarze Auge** verbindet, sondern der düstere, von Horrorgestalten bevölkerte Landstrich der Schattenlande im fernsten Osten der **DSA**-Welt Aventurien.

Moral, Keule!

Passend zu diesem quasi-anarchischen Setting stellt Sie das Spiel regelmäßig vor Moralentscheidungen. Wie in **The Witcher** gibt es da-

Entstehungsgeschichte

Eigentlich sollte Demonicon ganz anders aussehen ...

Angekündigt wurde **Demonicon** erstmals Ende 2008. Entwickelt wurde das Spiel zu diesem Zeitpunkt von Silver Style Entertainment (**The Fall**), einem Entwicklerstudio des Publishers The Games Company. Obwohl die Story bereits in den Schattenlanden spielte, unterschied sich **Demonicon** in grafischer wie auch in spielerischer Hinsicht vom heutigen Produkt. Beispielsweise wirken Screenshots von damals deutlich heller und bunter als die aktuellen, düsteren Bilder. Auch die Kameraperspektive und der damit verbundene spielerische Ansatz orientierten sich an Action-RPGs à la **Diablo**.
Mitte 2010 kam es dann Schlag auf Schlag für den Publisher TGC. Erst verließen die Firmengründer Markus Malti und Carsten Strehse das Unternehmen – vor allem deshalb bitter, da Strehse als Executive Producer von **Demonicon** fungierte. Nur rund zwei Wochen später die Hiobsbotschaft: TGC musste Insolvenz anmelden. Das **Demonicon**-Team wurde daraufhin von Kalypso engagiert und in Noumena Studios umbenannt.



Erste **Demonicon**-Screenshots zeigten noch – ganz klassisch – Zwerge und Elfen als Hauptcharaktere.

Talente und Fähigkeiten

Was ein waschechtes Rollenspiel sein will, muss natürlich auch ein komplexes Talentsystem mit sich bringen.

Auch wenn die Entwickler noch nicht wirklich auf dieses Thema eingegangen sind: Es scheint vier unterschiedliche Klassen oder zumindest Spezialisierungen 1 in **Demonicon** zu geben. In diesem Fall wohl eine Art Schurke.

Jedem der insgesamt acht Attribute – in **Demonicon** Eigenschaft genannt; auf dem Bild sind nur vier dieser Eigenschaften angezeigt. Wir vermuten, das hängt mit der Klasse/Spezialisierung zusammen – sind zwei Talente zugeordnet 2. Diese unterteilen sich in Kampftalente, die eine direkte Auswirkung auf die Gefechte haben, und Abenteurertalente.

Für die Abenteurertalente ermittelt das Spiel eine Meisterschaftsstufe, die von den verteilten Talentpunkten abhängt 3. Was genau Ihnen das Talent dann auf der jeweiligen Stufe bringt, lesen Sie im Informationskasten auf der rechten Seite 4, auch was die Upgradekosten anbelangt. Für erfolgreich absolvierte Aufträge und besiegte Gegner erlangen Sie Erfahrungspunkte, Abenteuerpunkte genannt 5. Mit diesen steigern Sie je nach Bedarf Eigenschaften und Talente – je höher der Wert, desto höher die Kosten. Zudem sind manche Talente/Eigenschaften von Grund auf teurer als andere.

Gänzlich rollenspieluntypisch fällt die Bedeutung des Berufes 6 aus. Ein solcher bringt nämlich Boni bezüglich einiger Talente und/oder Eigenschaften mit sich und stärkt so eher Ihre Kampfkraft, statt Sie nur mit Gegenständen zu versorgen.



Der Talent- und Attributbildschirm bietet eine Fülle an Optionen. In einem weiteren Menü verteilen Sie noch Punkte in aktive Spezialangriffe.

bei jedoch keinen bösen und guten Weg, keine richtigen oder falschen Vorgehensweisen. Alles bewegt sich in einer moralischen Grauzone – so gehört sich das für ein gutes Rollenspiel. In Dialogen hingegen nahm man sich eine andere RPG-Serie zum Vorbild: Ihre Antwortmöglichkeiten wählen Sie in einem kleinen Radialmenü aus, das an Biowares **Mass Effect**-Spiele erinnert. Inwiefern jedoch Ihre Antworten und Entscheidungen tiefgreifenderen Einfluss auf den späteren Spielverlauf haben, lässt sich noch nicht abschätzen. Deutlich detailliertere Informationen liegen hingegen zum Kampfsystem vor. Auch hier standen die Abenteuer des Geralt von Riva offensichtlich Pate, sprich: Sie reihen normale Schläge, Zaubersprüche und Spezialattacken zu verheerenden Kombos aneinander und treten meist gegen eine Übermacht fieser Schattenlande-Kreaturen an. Eher an ein Actionspiel erinnert die Tatsache, dass Sie Ihren Gesundheits- und Mana-Vorrat durch gelungene Angriffe wieder auffüllen können statt auf Gesundheitstränke oder regenerierende Lebensmittel zurückzugreifen. Die parallele Entwicklung von **Demonicon** für die Konsolen dürfte hier wahrscheinlich ein begründender Faktor sein, warum man sich nicht für eher klassische Rollenspielgefechte oder gar rundenbasierte Scharmützel entschieden hat. Damit der Rollenspieler vor dem Monitor aber nicht zu kurz kommt, verteilt man durch Kämpfe und absolvierte Aufträge verdiente Erfahrungspunkte auf unterschiedliche Talente (siehe Extrakasten oben) und aktivierbare Spezialangriffe in einer Art Talentbaum. Allerdings ließen sich die Entwickler noch zu keiner Aussage hinreißen, inwiefern das doch recht aufwendige **DSA**-Regelwerk eine Rolle für die Kämpfe spielt und ob das Talentsystem nicht nur eine Dreingabe ist, um der Marke gerecht zu werden. Der spielerische Ansatz des „neuen" **Demonicon** stimmt also schon einmal vorsichtig optimistisch, wenngleich der eine oder andere **DSA**-Fan wohl das actionreiche Kampfsystem weiterhin skeptisch betrachtet. Was die technische Seite anbelangt, ist unser momentaner Eindruck noch zwiespältig. Die düstere Stimmung der Schattenlande wird gut vermittelt, was nicht zuletzt an der spärlichen Beleuchtung und der generellen Farbarmut liegt. Protagonist Cairon hingegen wirkt noch etwas langweilig, was aufgrund der wenigen Infos zur Story aber auch nicht verwundert. In der nächsten Ausgabe wissen wir mehr, denn dann haben wir brandheiße Spieleindrücke. Wir sind gespannt.

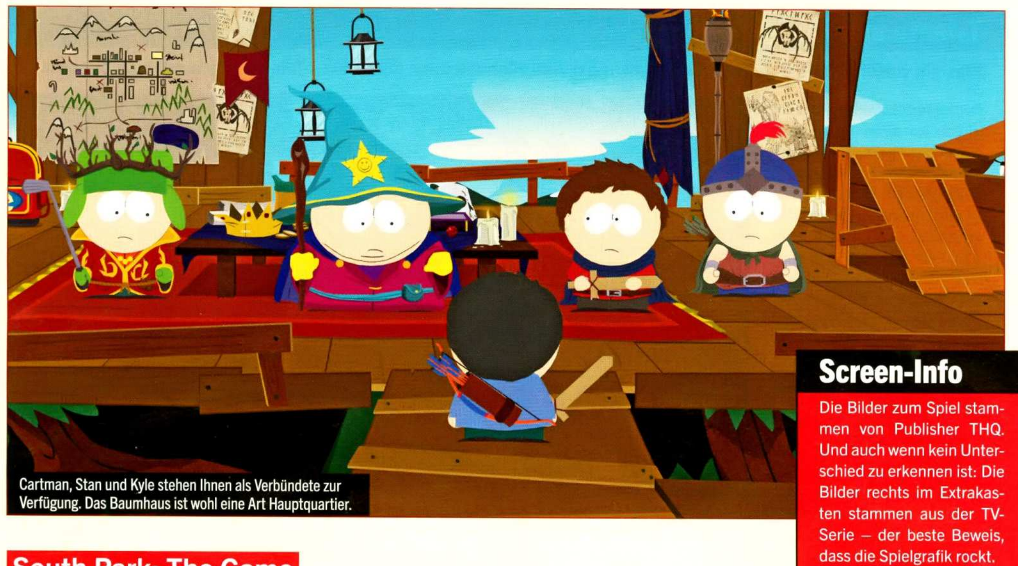

Die Schattenlande sind ein düsterer Ort, in dem Chaos und Selbstjustiz regieren. Entsprechend trostlos wirken Dörfer wie dieses.

Sascha meint

„Das Setting gefällt mir, der Hauptcharakter weniger."

Die ersten Infos zum neuen **Demonicon** klingen ja schon mal nett, denn storylastige Rollenspiele sind genau mein Ding. Allerdings weiß ich nicht, inwiefern ich mich mit dem blassen Glatzkopf Cairon abfinden kann. Womit ich mich allerdings durchaus anfreunden kann, ist das sehr düstere Setting. Denn – mögen die Fans mich steinigen – ich persönlich finde die klassische **DSA**-Welt viel zu bieder. Wenn die Entwickler jetzt noch tief greifende Auswirkungen des Moralsystems auf den späteren Spielverlauf einbauen, kann ich auch über das arg arcadige Kampfsystem hinwegsehen.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10


Cartman, Stan und Kyle stehen Ihnen als Verbündete zur Verfügung. Das Baumhaus ist wohl eine Art Hauptquartier.

Screen-Info

Die Bilder zum Spiel stammen von Publisher THQ. Und auch wenn kein Unterschied zu erkennen ist: Die Bilder rechts im Extrakasten stammen aus der TV-Serie – der beste Beweis, dass die Spielgrafik rockt.

South Park: The Game

Kinder des Zorns

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Obisidian Entertainment | Hersteller: THQ | Termin: 3. Quartal 2012

Text: Sascha Lohmüller

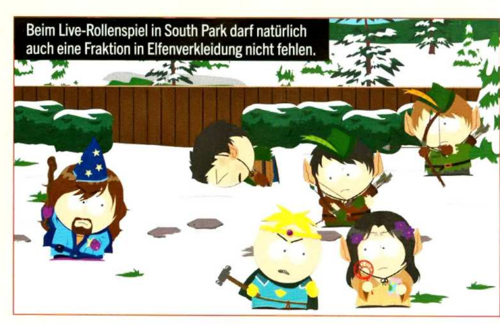
Anarcho-Humor trifft auf Rollenspielerfahrung – kann das gut gehen?

Spiele, die sich der Charaktere, Orte und Gags der US-amerikanischen Animationsserie **South Park** bedienen, gab es in der Vergangenheit schon einige. Meist den Konsolen vorbehalten oder gar nur in den USA veröffentlicht, traten Cartman, Stan und Co in den vergangenen Versoftungen schon zu munteren Rallye-Fahrten, Schneeball-Schlachten oder Rätselrunden an. Und dennoch ist das neueste **South Park**-Spiel mit dem vielsagenden Untertitel **The Game** so etwas wie eine Premiere. Denn erstmals wirken die beiden Erfinder der Anarcho-Serie Trey Parker und Matt Stone aktiv an der Entstehung des Spiels mit. So zeichnen sie nicht nur für die Hintergrundgeschichte und die Umsetzung der namensgebenden Stadt South Park, Colorado, verantwortlich, sondern unterstützen die Entwickler Obisidian Entertainment (**Knights of the Old Republic 2, Fallout: New Vegas**) auch bei der Gestaltung der Spielinhalte.

LARP? Gesundheit.

Erste Konsequenz dieser engen Zusammenarbeit ist eine grafische Aufmachung, die fast schon unverschämt nah am TV-Vorbild ist – die Bilder auf dieser Doppelseite sind Screenshots direkt aus dem Spiel. Sogar die Animationen sind dem wackeligen, groben Laufstil der Serie nachempfunden. Kleines Beispiel für die Detail-Versessenheit: Es ist im Spiel nicht möglich zu springen. Der Grund: **South Park**-Charaktere besitzen keine Knie – großartig! Von der Story her hat man sich natürlich einen Kniff einfallen lassen, warum die Comic-Kleinstadt von Vampiren, Zauberern, Rittern und anderen Fantasy-Gestalten überrannt wird. Die Kinder von South Park befinden sich gerade in einem riesengroßen Live-Rollenspiel. Dementsprechend wirken auch die Rüstungen im Spiel allesamt wie improvisierte Kostüme. Sie werden also im Ver-


Stereotypen und Vorurteile gehören einfach ins **South Park**-Universum – Hippie-Gegner passen also ins Bild.


Beim Live-Rollenspiel in South Park darf natürlich auch eine Fraktion in Elfenverkleidung nicht fehlen.

Videospiele in der Serie

Eine Serie als Basis für Videospiele? Alter Hut! Dass es aber auch andersrum geht, also Spiele als Basis für eine South-Park-Folge dienen können, zeigen diese Episoden.

› Eigentlich parodiert die Folge **Chinpokomon** nicht nur die **Pokémon**-Videospiele, sondern das gesamte **Pokémon**-Franchise. Wie in der realen Welt beschäftigen sich auch die South-Park-Kinder Ende der Neunzigerjahre mit den Sammel-Superhelden. Was niemand weiß: Die Figuren verbreiten antiamerikanische Propaganda und modeln die Kinder zu einer gehirngewaschenen Japano-Armee um – herrlich surreal.





In der Episode **Guitar Queer-O** geht es – wie der Name bereits vermuten lässt – um das Musikspiel **Guitar Hero**. Allerdings hat das Spiel hier einen weitaus ernsteren Sinn in der Welt. Gute **Guitar Hero**-Spieler sind Rockstars, es gibt ein Suchtspiel namens **Heroin Hero** – und um davon loszukommen, beschäftigt man sich mit **Rehab Hero** – großartiger Unsinn!

Die Episode **Make Love, Not Warcraft** hat sich mittlerweile zur wohl bekanntesten Folge der Serie entwickelt und zahlreiche Preise eingeheimst, darunter einen Emmy. Um einen bösen PvP-Spieler aufzuhalten, schließen sich die Kinder zusammen und spielen wochenlang durch.

lauf der Kampagne keine strahlenden goldenen Rüstungen und runenverzierten Schwerter finden, sondern Schulterpolster aus Nudelsieben und Hockeyschläger. Sie selbst verkörpern ein neues Kind in der Stadt, das sich – ganz typisch für so eine Situation – hauptsächlich darum schert, die Anerkennung der anderen Kinder zu gewinnen. Die Charaktere der Serie sind also nur als Nichtspieler-Charaktere vorhanden, Ihr Alter Ego können Sie per komfortablem Editor komplett frei gestalten.

Final Facebook Fantasy

Rollenspieltypische Quests und verschiedene Fraktionen managen Sie per im Spiel enthaltenen Smartphone mit einer Art Facebook-App, schließlich findet das Rollenspiel der Kinder immer noch in der modernen Welt des 21. Jahrhunderts statt. Auch die Kämpfe geben sich rollenspieltypisch und orientieren sich an Titeln wie **Final Fantasy**. Sie blicken dabei von der Seite auf das Geschehen und schicken den oder die Kämpfer in einen Mix aus rundenbasierten und in Echtzeit stattfindenden Gefechten. Genauer gesagt laufen die Kämpfe grundsätzlich rundenbasiert ab, werden aber dadurch aufgelockert, dass Sie bei richtigem Timing einen Kettenangriff oder einen Block ausführen. Wie genau das in der Praxis funktioniert, wird sich noch zeigen. Ebenfalls bei **Final Fantasy** abgeschaut: Sie beschwören während der Kämpfe mächtige Gefährten. Dass es sich dabei jedoch nicht um Monster oder gottgleiche Wesen handelt, sondern um Charaktere aus dem **South Park**-Universum, dürfte genauso klar sein wie die Tatsache, dass Ihre Gegner Grufti-Jugendliche, obdachlose Hippies oder „Gingers“, also rothaarige Kinder mit Sommersprossen, sind. Schließlich reden wir hier immer noch von **South Park** und da darf der Humor natürlich nicht fehlen. Dass dieser Humor mitunter sehr derbe, grenzwertige Züge annimmt, sieht man an der Klassenauswahl. Zum eher standardmäßigen Ensemble aus Schurke, Zauberer, Paladin und Abenteurer gesellt sich der Jude, eine Mischung aus Mönch und Paladin, der immer stärker wird, je näher er dem Tod ist. Dass Sie Ihre Klassenwahl beim menschenfeindlichen, rassistischen und grundsätzlich bösen Eric Cartman treffen, passt da nur ins Bild.

Skandalnudeln sind lecker!

South Park will auch in seiner Videospielform polarisieren, provozieren und den Humor bis an die Grenze und darüber hinaus treiben. Dass die Macher dabei wieder einmal alle Moralapostel dieser Welt gegen sich aufbringen, gehört zum Kalkül. Anders ausgedrückt: Wer den Humor der Serie verabscheut, wird auch mit dem Spiel nicht glücklich. Wer allerdings den satirischen, bitterbösen Unterton mag, der bekommt ihn mit **South Park: The Game** in seiner reinsten Form serviert.



Die Vampirgegner sind nichts anderes als Jugendliche im Grufti-Look – passenderweise.

Sascha meint



„Böse und geschmacklos – das kenn ich irgendwoher.“

Natürlich kann man **South Park** verurteilen und ich verstehe jeden Menschen, der den Humor der Serie verabscheut. Denn viel böser und geschmackloser als dort kann es kaum noch zugehen. Ich persönlich mag den Humor, denn anders als viele mutmaßen, steckt enorm viel Feinsinn und Satire dahinter – wenn auch vergraben unter einer Tonne Obszönitäten und Vorurteilen jeglicher Art. Insofern freue ich mich auf **The Game**, da gerade ein Genre wie das Rollenspiel jede Menge Raum für Witze, Andeutungen und Bösartigkeiten bietet, aber dennoch genug spielerische Substanz mit sich bringt. Zumindest ist das meine Hoffnung.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Resident Evil 6

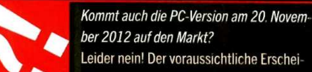
Gammel-Leidenschaft

Genre: Action | Entwickler: Capcom | Hersteller: Capcom | Termin: 20. November 2012

Text: Uwe Hönig

Teil 6 der Erfolgsserie soll rechtzeitig vor dem Weltuntergang erscheinen!

?! FAQ



Kommt auch die PC-Version am 20. November 2012 auf den Markt?
Leider nein! Der voraussichtliche Erscheinungstermin am 20. November gilt lediglich für die Konsolenversionen (Xbox 360 und Playstation 3). Laut Capcom soll die PC-Umsetzung erst später veröffentlicht werden. Wann das allerdings sein wird, ist bisher nicht bekannt.

Handelt es sich bei der blonden Frau am Schluss des Trailers um Ashley Graham?
Zunächst ein kleiner Rückblick: In **Resident Evil 4** gilt es in der Rolle von Leon S. Kennedy die entführte Präsidententochter Ashley Graham zu retten. Nun ist Leon beim angekündigten sechsten Serienableger wieder als einer der Hauptcharaktere mit dabei und der US-Präsident spielt ebenfalls eine wichtige Rolle. Da liegt die Vermutung nahe, dass es sich bei der blonden Dame im Trailer um die Präsidententochter Ashley handelt. Diese Annahme wurde vier Tage nach der Trailerveröffentlichung von Carolyn Lawrence – Ashleys Synchronsprecherin – per Twitter kommentiert: „Hey **RE**-Fans, es tut mir leid dies zu sagen, aber ich wiederhole meine Rolle als Ashley in **Resident Evil 6** leider nicht. Ihr werdet euch gedulden müssen, um zu erfahren, wer die Blondine ist." Übrigens veröffentlichte auch die Synchronsprecherin von Claire Redfield eine ähnliche Twitter-Meldung. So wird wohl auch Claire nicht in **RE 6** vertreten sein.

Kann man laufen und schießen gleichzeitig?
Der Trailer erlaubt zu diesem wichtigen Thema leider keine endgültige Aussage und selbst Capcom gibt sich zu dieser Frage noch sehr bedeckt. Den offiziellen **Resident Evil**-Twitter-Meldungen konnte man bis zum Redaktionsschluss lediglich entnehmen, dass die Steuerung überarbeitet wurde und mit einigen neuen Elementen aufwartet. Diese sind im Trailer teilweise schon zu sehen: Beispielsweise ballern sowohl Leon als auch Chris bei Hechtsprüngen und im Liegen auf die Zombiemassen. Darüber hinaus kann man in einer Szene Chris Redfield beobachten, wie er sich deckungsuchend gegen eine Wand lehnt, um sich im nächsten Moment mit seinem ratternden Maschinengewehr der feindlichen Meute entgegenzustellen. In puncto Deckung enthüllt der Trailer noch eine weitere interessante Neuerung: Ähnlich wie bei der **Gears of War**-Serie rutschen die Helden in Richtung einer Deckungsmöglichkeit und verbergen sich dahinter.

*Wird es in **Resident Evil 6** einen Mehrspielermodus geben?*
Auf der offiziellen Xbox-Internetseite (USA) wurden nach der Ankündigung von **Resident Evil 6** die Mehrspieler-Modi aufgelistet. Dort war etwas über einen Offline-Koop-Modus für zwei Spieler zu lesen. Außerdem gab es Hinweise auf einen Online-Koop-Modus für bis zu sechs Spieler (ähnlich dem Horde-Modus bei **Gears of War 3**?) und einen kompetitiven Online-Modus für zwei bis acht Spieler. Aber warum schreiben wir „war", „gab" und „wurde"? Weil die betreffende Produktseite inzwischen keine Multiplayer-Hinweise mehr enthält und nur noch „Dolby Digital" unter den Features aufgelistet wird. Capcom hat sich leider noch nicht dazu geäußert, aber ganz ohne Mehrspieler-Modus wird **Resi 6** bestimmt nicht daherkommen.


Leon schmust in Tall Oaks anscheinend lieber mit Zombie-Damen statt das Leben des Präsidenten zu retten!


Chris muss sich in China um eine Bande von Bioterroristen kümmern und nutzt dazu konventionelle Militärtechnik!

70.000 stöhnende Zombies in Tall Oaks gesichtet!

Im neuesten Teil der Serie gibt's endlich wieder fiese Zombie-Gegner und riesige Monster-Mutanten!

Nachdem in **Resident Evil 4** die sogenannten Las Plagas als Gegner fungierten und Sie sich bei **Resident Evil 5** gegen Uroboros Ihrer Haut wehren mussten, treten im neuesten Serienableger wieder die guten alten Zombies auf den Plan. Im Rahmen einer Story von globalem Ausmaß erleben mehrere Hauptcharaktere in voraussichtlich drei Handlungssträngen eine brutale Geschichte, die von Capcom als „relentless dramatic horror experience" angekündigt wird. Grob übersetzt wollen die Entwickler also unerbittliche Action mit klassischem **Resi**-Horror vermischen, was anhand der bisher gezeigten Szenen aus dem Trailer schon ziemlich perfekt klappt. So wirken die Abschnitte in Tall Oaks (mit dem **Resident Evil 4**-Star Leon S. Kennedy als spielbarem Charakter) fast wie ein Rückblick auf das Grauen von Raccoon City, inklusive brennender Straßenzüge, 70.000 herumstreunenden Zombies und extrem düsteren Passagen, beispielsweise einem Eisenbahntunnel. Im Gegensatz zu dieser Horror-Atmosphäre vermittelt der zweite Handlungsstrang in China wesentlich mehr Action. Zusammen mit seinem BSAA-Team (Bioterrorism Security Assessment Alliance) trifft der **Resident Evil**-Veteran Chris Redfield in einer bisher nicht betitelten chinesischen Großstadt auf bürgerkriegsähnliche Zustände. Offenbar gibt es sogar noch einen dritten Handlungsstrang mit einem weiteren spielbaren Charakter (siehe Kasten: Hunk), was **Resident Evil 6** zum umfangreichsten Abenteuer der Serie machen dürfte. Kein Wunder, das ganze Entwicklerteam besteht aus mehr als 600 Personen und arbeitet bereits seit zwei Jahren an dem Titel!


In Tall Oaks erwarten Sie düstere Passagen, die vor lauter Zombies nur so wimmeln – perfektes **Resi**-Feeling!


Bei diesem netten Gesellen handelt es sich um J'avo, einen neuen Gegnertyp mit regenerativen Fähigkeiten.

Am 20. Januar ließ Capcom die Bombe platzen und kündigte den sechsten Teil der berühmten **Resident Evil**-Saga an. Gleichzeitig wurde ein spektakulärer Trailer veröffentlicht, in dem sich abseits der offiziell bekannt gegebenen Informationen ein paar höchst aufschlussreiche Szenen verbergen. Dem aufmerksamen Betrachter eröffnen sich damit einige Erkenntnisse über den Spielablauf und die Hauptfiguren der nächsten **Resi**-Episode. Schließlich hält sich Capcom derzeit noch mit tief gehenden Auskünften zurück und veröffentlicht lediglich via Twitter kleine Infohäppchen über **Resident Evil 6**. So werden scheinbar zufällig ausgewählte Fan-Fragen mehr oder weniger detailliert beantwortet. Die wichtigsten Inhalte dieser offiziellen **Resident Evil**-Twitter-Meldungen haben wir für Sie im FAQ-Kasten zusammengetragen, doch nun zunächst zur Story des kommenden Blockbuster-Games.

Mehrgleisige Handlung

Die Hintergrundgeschichte des sechsten Serienablegers spielt zehn Jahre nach dem ursprünglichen Vorfall von Raccoon City, als das T-Virus erstmals ausbrach. Zwischenzeitlich sind die damaligen Machenschaften der Umbrella Corporation bekannt geworden und der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika plant, die geheimen Informationen über die grausigen Vorkommnisse an die Öffentlichkeit zu bringen. Doch bevor es so weit kommt, fällt der Präsident einem hinterhältigen bioterroristischen Angriff zum Opfer und wird schrecklich entstellt. In diesem Zusammenhang sieht man im Trailer Leon S. Kennedy (Retter der Präsidententochter aus **Resident Evil 4**), wie er mit gezückter Waffe seinem zum Zombie mutierten Präsidentenfreund gegenübersteht. Mit dabei ist Helena Harper, die offensichtlich als Leons neue Partnerin fungiert – Schnitt! In der nächsten Szene werden bereits die Auswirkungen eines gewalttätigen Zombie-Treibens in der US-Stadt Tall Oaks präsentiert. Leon wird von seinem Hauptquartier informiert, dass sich in der Stadt 70.000 Zombies herumtreiben, was 90 Prozent der Bevölkerung entspricht. Demnach dürfte die Action keinesfalls zu kurz kommen, obwohl laut Capcom das dramatische Horror-Gameplay älterer **Resi**-Episoden ebenfalls berücksichtigt werden soll. Sämtliche Trailer-Eindrücke aus Tall Oaks erinnern dabei schon mal an das gute alte Raccoon City, inklusive einer fantastisch düsteren Horror-Atmosphäre …

Weltweite Bedrohung

Im zweiten Abschnitt des Trailers ist Chris Redfield (einer der spielbaren Charaktere aus **Resident Evil 5** und Held einiger

Diese Szene aus dem Trailer erinnert an übliche Taktik-Shooter – wir sind gespannt auf die Mehrspielermodi!

vorangegangener Episoden) zu sehen. Als Mitglied einer Spezialtruppe soll er in einer chinesischen Stadt einen bioterroristischen Angriff abwehren. Ein kurzer Kameraschwenk aus dem Helikopter des Teams zeigt im Landeanflug das wahre Ausmaß der Attacke: Es scheint, als würde ein waschechter Bürgerkrieg in der Wolkenkratzermetropole toben. Wenige Sekunden später befindet sich Chris mitten in der Kampfzone und sprintet mit hohem Tempo vorwärts, um sich bei der nächsten Gelegenheit mit dem Rücken gegen eine Wand zu pressen – offensichtlich ein neues Deckungssystem. In einem Sekundenbruchteil wirbelt Chris herum und beharkt eine ganze Gruppe von Gegnern mit Dauerbeschuss aus seinem Schnellfeuergewehr.

Erweiterte Steuerung

Der Trailer enthüllt noch eine weitere Funktion des Deckungssystems: Die Charaktere sind in der Lage, nach vorne in Richtung einer Barrikade zu rutschen. Dabei darf sogar geballert werden! Allerdings wird im Trailer leider nicht gezeigt, ob es möglich ist, gleichzeitig zu gehen und zu schießen. Die einzige Aussage, zu der sich die Mannen bei Capcom diesbezüglich hinreißen ließen, ist der Hinweis auf eine überarbeitete Steuerung (siehe Kasten: Neue Angriffs- und Deckungsvarianten). Damit sind wohl auch einige coole Nahkampfattacken möglich, was der dritte Mann aus dem Trailer eindrucksvoll unter Beweis stellt.

Der unbekannte Dritte

Um wen es sich bei dem glatzköpfigen Söldner handelt, wurde bis zum Redaktionsschluss nicht offiziell bekannt gegeben, weshalb wir in dem Kasten unten ein wenig über den mysteriösen Kerl spekulieren. Die Annahmen über die Identität der blonden Begleiterin des dritten Charakters im Trailer wurden bereits im Keim erstickt, als die Synchronsprecherin von Ashley Graham ihr Mitwirken an **Resident Evil 6** per Twitter verneinte. Im Fall von Hunk und seinem Synchronsprecher Keith Silverstein liegt solch ein Dementi (noch) nicht vor. Wir sind jedenfalls äußerst gespannt auf die Identität des Heißsporns!

Großartiger Größenwahn!

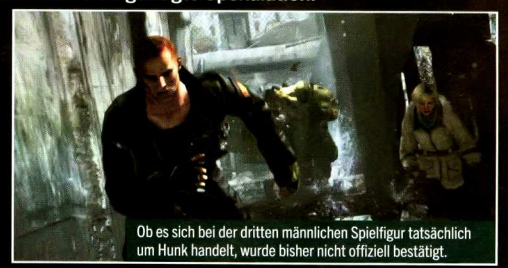
Hiroyuki Kobayashi (Executive Producer) hat die Aufgabe, **Resident Evil 6** zum besten Spiel

Hunk – ist er der dritte männliche Charakter aus dem Trailer?

Kleine Anspielungen und Hinweise aus dem Trailer erlauben eine gewagte Spekulation!

Das Gesicht von Hunk ist nie wirklich gezeigt worden, denn bisher tauchte der Charakter grundsätzlich mit einer Gasmaske auf. Dennoch gibt es mehrere Hinweise, dass es sich bei dem Mann gegen Ende des Trailers um Hunk handelt:

- **Aussehen:** Hunk ist Kaukasier und der Herr im Trailer sieht haargenau so aus, als würde er aus dem Territorium der ehemaligen Sowjetunion stammen!
- **Hinweis auf Vergangenheit:** Von einem Ekel-Mutanten gehetzt, erwähnt der dritte Charakter im Trailer: „Als Söldner war ich echt besser dran". Eine Anspielung auf seinen letzten Auftritt in **Resident Evil: The Mercenaries 3D**?
- **Fähigkeiten:** Im Trailer erledigt der Mann aus dem dritten Handlungsstrang seine Gegner mit spektakulären Nahkampfmanövern – Hunks Spezialität ...
- **Sein Blut:** Das Blut des dritten Charakters ist wichtig für die Weltrettung. Hunk könnte immun gegen Zombies sein, er überlebte bisher alle Angriffe!



Ob es sich bei der dritten männlichen Spielfigur tatsächlich um Hunk handelt, wurde bisher nicht offiziell bestätigt.

Obwohl er hinter einer Barrikade kauert, wird Chris von einem Tentakel-Mutanten aus seiner Deckung „herausgefischt"!



Die bisher gezeigten Zombies und Monster sehen obereklig aus und zaubern ein Lächeln auf die Lippen jedes Serienfans!

in der Sparte „Horror-Entertainment" zu machen. Da ihm ein geradezu riesiges Entwicklerteam (über 600 Personen, davon über 150 in Japan) zur Verfügung steht und die Serie für Capcom unheimlich wichtig ist, dürfte das Vorhaben sicherlich gelingen. Und wenn nicht bis zum 20. November, dann vielleicht etwas später ... Schließlich spricht nichts dagegen, den Erscheinungstermin von **Resident Evil 6** leicht nach hinten zu verlegen, wenn die Verantwortlichen Ende des Jahres mit dem Spiel noch nicht zufrieden sein sollten!

Ambitioniertes Projekt

Da wir uns noch keine spielbare Version von **Resident Evil 6** anschauen konnten und Capcom sich spannungssteigernd mit Infos zurückhält, lässt sich ein abschließendes Urteil nur anhand des einzigen bisher veröffentlichten Trailers vornehmen. Dieser hinterließ definitiv einen gigantischen Eindruck mit viel Horror-Action sowie zahllosen Monstern und ist die ideale Einstimmung auf die kommenden Monate. Übrigens soll im Laufe des Jahres eine Demo veröffentlicht werden, die schließlich alle Fragen zur Steuerung beantworten dürfte!

Uwe meint

„Der geniale Trailer sorgt für schaurige Vorfreude"

Die **Resident Evil**-Serie sorgte bei mir schon immer für wohlige Gänsehaut-Stimmung und Capcom wird alles daran setzen, nach dem von Fans kritisierten und als zu actionlastig eingestuften Vorgänger wieder etwas mehr Horror-Elemente einfließen zu lassen. Wie es der atmosphärische Trailer zeigt, scheint dies auch zu klappen, allerdings ist die Informationslage derzeit viel zu dünn, um Rückschlüsse auf die letztendliche Qualität des Abenteuers zu ziehen. Auf jeden Fall können Sie sich schon mal auf tonnenweise Zombies und einige furchterregend große Gegner freuen. Im Trailer taucht ein bildschirmfüllendes Monster auf, das sogar den Riesenbrocken Ndesu aus **Resident Evil 5** in den Schatten stellt. Bleibt nur noch zu hoffen, dass Capcom bei der ganzen offensichtlichen Action den versprochenen „dramatic horror" nicht vergisst!

WERTUNGSEINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Der Trailer enthüllt neue Moves

Die Charaktere des neuen Abenteuers sind topfit!

Im Trailer sind neue Gameplay-Elemente zu sehen, mit denen sich die Charaktere elegant gegen die Zombie- und Monsterhorden durchsetzen können. Zu den neuen Features zählen so praktische Manöver wie etwa die Nutzung verschiedener Deckungsmöglichkeiten, das Vermöbeln von Gegnern per Nahkampf, ausweichen und gleichzeitig schießen oder mit schnellen Sprints nach vorne stürmen, um Feinde zu überraschen!



Chris Redfield lehnt sich an eine Wand, um im nächsten Augenblick die vorne stehenden Gegner aus der Deckung heraus unter Beschuss zu nehmen.



Die Hauptcharaktere verfügen über verschiedene Nahkampfmanöver, mit denen sich Zombies und Bioterroristen vorzüglich zerlegen lassen.



Auf dem Hintern nach vorne rutschend ist Leon immer noch in der Lage, die Waffe einzusetzen – wichtig bei hohem Gegneraufkommen!



Im Trailer ist zu sehen, wie Chris mit serienuntypischem Tempo nach vorne sprintet – die neue Fähigkeit wirkt glücklicherweise nicht deplatziert!



Die Texturen sind mau, aber das kaschieren die Entwickler durch den Einsatz von Grafikfiltern.

Der Protagonist passt sich den widrigen Bedingungen an und wirkt wie ein moderner Robinson Crusoe.

Haventon erinnert an eine typische amerikanische Großstadt – nach einem gigantischen Erdbeben.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Hersteller Ubisoft und wurden mit der Xbox-360-Version erstellt. Die Bilder geben die Qualität des Spiels gut wieder.

I am Alive

Eine echte Katastrophe

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Shanghai | Hersteller: Ubisoft | Termin: Unbekannt

Text: Thorsten Küchler

Wir haben den Überlebenskampf-Simulator angespielt – und sind begeistert!

Das nennt man Ironie des Schicksals: Ausgerechnet ein Spiel, das vom Kampf ums Überleben handelt, musste selbst um sein Fortbestehen bangen! Denn **I am Alive** hat einen Entwicklungseiertanz hinter sich: Zuerst angekündigt, dann eingestellt, dann neu programmiert und zum Downloadspiel umfunktioniert. Angesichts dieser Historie wundert es umso mehr, dass die Xbox-Vorschaufassung vor allem eines ist: stimmig.

Das Ende vom Anfang

Der Beginn des Abenteuers fasziniert: Wir sehen den Helden von **I am Alive** auf dem Screen eines Camcorders, werden also offenbar Zeuge bereits abgeschlossener, auf Video festgehaltener Ereignisse. Das Thema Vergangenheit zieht sich durch das ganze Spiel: So ist der Schauplatz von **I am Alive** eine amerikanische Stadt namens Haventon, die seit einem Jahr in Schutt und Asche liegt. Wieso und weshalb? Das erfährt man in den ersten drei Spielstunden nicht. Klar ist nur: Irgendwas hat Haventon in einen menschenfeindlichen Ort verwandelt. Eingestürzte Häuser, ätzender Feinstaub, gigantische Krater – und mittendrin: der Spieler, auf der Suche nach Antworten. Man könnte **I am Alive** auch als Survival-Horror bezeichnen: Denn es transportiert das Gefühl, isoliert und bedroht zu sein, auf eindringliche Weise. So legt das Spiel zwar ständig Rücksetzpunkte an, Sie dürfen diese aber nicht unbegrenzt in Anspruch nehmen. Vielmehr erhalten Sie vor jeder etwa 45 Minuten langen Episode drei Neustartmöglichkeiten („Continues") in Form von Videofilmen. Sind diese aufgebraucht, wird auch der aktuelle Speicherpunkt gelöscht – und Sie müssen den Level wieder komplett von vorne an-

Drohen, bluffen, schießen: Die Kämpfe



Eine typische Szene: Sie treffen auf mehrere Banditen, die Ihnen an den Kragen wollen.

◀ Zuerst sollte man stets den Anführer der jeweiligen Gegnergruppe erledigen – denn das senkt die Moral der verbleibenden Feinde. Wir warten, bis sich der Schurkenboss nähert und führen dann einen blutigen „Suprise Kill" mit der Machete aus.



▶ Die restlichen beiden Widersacher halten wir mit unserer Knarre in Schach – zum Glück merken die nicht, dass wir keine Munition mehr haben.

Eine Frage der Kondition: Die Kletterpassagen

Ihre Stamina-Leiste lässt sich während der Kraxelei nur durch den Einsatz von Items wieder auffüllen. Oder aber Sie hauen einen der seltenen Kletterhaken ins Mauerwerk und holen so kurz Luft (Bild unten).

Sprünge zehren stark an der Kondition des Helden. Ist der Stamina-Balken gar komplett leer, so müssen Sie sich durch wildes Tastenhämmern vor dem Absturz bewahren (Bild oben). Der Haken daran: Derartige Rettungsaktionen reduzieren die Gesamtlänge der Konditionsleiste – und zwar dauerhaft! Nur bestimmte, seltene Items machen den Effekt wieder rückgängig.

gehen. Dieses System birgt ein enormes Frustpotenzial, sorgte in unserer Vorabversion aber für wohligen Nervenkitzel. Ebenfalls spannend: Wenn Sie einem der in Haventon eingeschlossenen Zivilisten helfen, erhalten Sie zur Belohnung weitere Continues. Das Prickelnde daran: Die armen Seelen benötigen zumeist Heilpakete – die Ihr Held selbst gut gebrauchen kann. Denn nicht jeder KI-Knilch ist verzweifelt und harmlos: In der Stadt lungern zahlreiche Plünderer herum, die Sie bei Sichtkontakt sofort angreifen. Pistole, Machete, Armbrust: Das Waffenarsenal klingt nach einem üblichen Action-Titel, wird in **I am Alive** aber enorm innovativ eingesetzt. Denn hier liegt nicht an jeder Ecke Munition herum und wer zwei Kugeln in seinem rostigen Revolver hat, der ist hier schon der absolute Offensivkönig.

Perfide Pokerspiele

Die Kugelknappheit wirkt sich wohltuend auf die Gefechte aus: Sie müssen stets abwägen, ob Sie einen Schuss abgeben oder lieber taktisch agieren wollen. Die Widersacher sind nämlich ähnlich mies ausgestattet und reagieren realistisch auf Bedrohung. Dementsprechend kann man einige Feindgruppen auch austricksen, indem man ihnen eine (ungeladene) Kanone vor die Nase hält – schließlich wissen die Kerle ja nicht, dass der Revolver leer ist. Abseits der Scharmützel erinnert **I am Alive** an **Tomb Raider:** Sie kraxeln teils minutenlang an Rohren, Wänden und Gerüsten herum. Allerdings greift auch hier das packende Überlebenskampf-Prinzip: Sobald Sie in die Vertikale gehen, beginnt Ihre Konditionsanzeige zu sinken. Anstrengende Aktionen wie etwa Sprünge leeren jeweils gleich ein knappes Fünftel der Leiste. Ist der Protagonist schließlich mit seinen Kräften am Ende, droht der Absturz in die Tiefe – wenn Sie dann nicht sofort wie wild auf die Schultertaste des Gamepads hämmern. Der Nachteil dieser Rettungsaktion: Sie senkt sukzessive den Maximallevel Ihrer Konditionsanzeige! Es ist wirklich erstaunlich, wie gut Ubisoft Shanghai durch diese simple Mechanik das Gefühl der Verzweiflung in den Kopf des Spielers transportiert. Man ertappt sich schon bald dabei, wie man jede Häuserwand nach einer möglichst schonenden Kletterroute absucht und dann beim Aufstieg in Panik verfällt, wenn irgendwas schief geht. Ob diese Elemente **I am Alive** auch über die ganzen 10 Spielstunden tragen, wissen wir Mitte März – dann erscheint das Spiel für die Xbox. Der PC-Release ist noch unklar (siehe Kasten unten).

Kommt das überhaupt?



Offiziell ist I am Alive nur für die Xbox und für die PS3 angekündigt, wir glauben aber an einen späteren PC-Release – und sagen Ihnen hier, warum das so ist!

Ursprünglich hatte Ubisoft **I am Alive** für alle Plattformen angekündigt, es dann aber zu einem reinen Konsolentitel erklärt. Momentan lautet die Aussage: „Eine PC-Version hängt vom Erfolg der Konsolenfassungen ab!" Wir sind sicher: Das Spiel kommt im Sommer auch auf dem PC heraus. Schließlich hat Ubisoft mit **Ghost Recon: Future Soldier** gerade erst einen Titel von „Gibt keine PC-Fassung" auf „Okay, wir machen es doch" umgestellt. Außerdem läuft **I am Alive** auf der Unreal Engine 3 – was eine simple, reibungslose Portierung gewährleisten sollte. Das beste Argument für eine PC-Umsetzung dürften aber wirtschaftliche Interessen sein: **I am Alive** hat für einen Downloadtitel viel Ressourcen verschlungen – da wäre es töricht, den Verkauf auf die Konsolen zu beschränken.

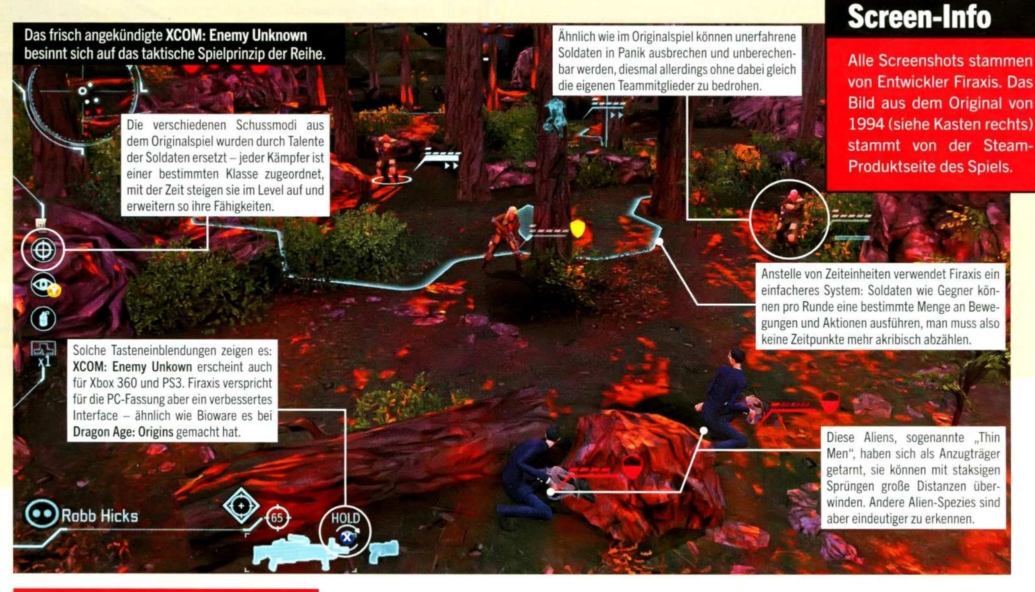
Thorsten meint



„Atmosphärisch, mysteriös, anders: Hier kämpfe ich gerne ums Überleben!"

Es ist schon erstaunlich, wie schick und umfangreich Download-Spiele anno 2012 aussehen können: **I am Alive** merkt man nur bei den Texturen an, dass die Entwickler Kompromisse machen mussten. Ansonsten würde der Titel locker auch als Vollpreisprodukt durchgehen – und zwar als ziemlich gutes! Besonders die „Kampf ums Überleben"-Thematik verleiht dem Action-Adventure eine ganz eigenwillige, spannende Note: Endlich kann man mal nicht wie ein wilder Affe an Wänden hinaufklettern, sondern muss sich eine Route überlegen und mit seinen virtuellen Kräften haushalten. Einzig die Abwechslung scheint unter dem minimalistischen Ansatz zu leiden: Mehr als Kämpfe und Klettereien bietet das Spiel nicht.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Das frisch angekündigte **XCOM: Enemy Unknown** besinnt sich auf das taktische Spielprinzip der Reihe.

Ähnlich wie im Originalspiel können unerfahrene Soldaten in Panik ausbrechen und unberechenbar werden, diesmal allerdings ohne dabei gleich die eigenen Teammitglieder zu bedrohen.

Die verschiedenen Schussmodi aus dem Originalspiel wurden durch Talente der Soldaten ersetzt – jeder Kämpfer ist einer bestimmten Klasse zugeordnet, mit der Zeit steigen sie im Level auf und erweitern so ihre Fähigkeiten.

Anstelle von Zeiteinheiten verwendet Firaxis ein einfacheres System: Soldaten wie Gegner können pro Runde eine bestimmte Menge an Bewegungen und Aktionen ausführen, man muss also keine Zeitpunkte mehr akribisch abzählen.

Solche Tasteneinblendungen zeigen es: **XCOM: Enemy Unkown** erscheint auch für Xbox 360 und PS3. Firaxis verspricht für die PC-Fassung aber ein verbessertes Interface – ähnlich wie Bioware es bei **Dragon Age: Origins** gemacht hat.

Diese Aliens, sogenannte „Thin Men", haben sich als Anzugträger getarnt, sie können mit staksigen Sprüngen große Distanzen überwinden. Andere Alien-Spezies sind aber eindeutiger zu erkennen.

Screen-Info

Alle Screenshots stammen von Entwickler Firaxis. Das Bild aus dem Original von 1994 (siehe Kasten rechts) stammt von der Steam-Produktseite des Spiels.

XCOM: Enemy Unknown

Nicht von dieser Welt

Genre: Rundenstrategie | Entwickler: Firaxis | Hersteller: 2K Games | Termin: Herbst 2012

Text: Felix Schütz

Firaxis erledigt, was lange als undenkbar galt: **XCOM** kehrt zu seinen Wurzeln zurück.

Fallout ist es passiert, **X-COM** ebenso und **Syndicate** auch: Aus kultigen Taktik-Reihen der 90er-Jahre sind Remakes entstanden, die mit dem Original nur wenig gemein haben. Action rein, Planung raus, so lautete die Devise der Publisher, ein breiteres Zielpublikum müsse erreicht werden. Dass die Fangemeinde dagegen heftig protestierte, schien egal zu sein.

Rückkehr einer Legende

Taktik-Fans trauten darum ihren Ohren kaum, als 2K Games Anfang Januar verkündete, ein weiteres **X-COM** sei in Entwicklung – und zwar ein Taktikspiel, also nicht zu verwechseln mit dem Shooter **XCOM**, der nach wie vor bei 2K Marin entsteht. Das neue Spiel der Reihe hört auf den Namen **XCOM: Enemy Unknown** (ohne Bindestrich) und wird von keinem geringeren Studio entwickelt als Firaxis – jenes Team, das seit 1996 die **Civilization**-Reihe verantwortet. Das neue **XCOM** wird aber kein einfaches Remake, sondern soll das Spielprinzip des Originals von 1994 kräftig modernisieren und entschlacken, ohne dabei taktische Tiefe zu opfern. Im Kern bleibt also vieles beim Alten: Auch in **XCOM: EU** leiten Sie eine spezielle Einsatzzentrale, die immer dann aktiv wird, wenn Aliens die Erde angreifen. Der Spielablauf ist wie gewohnt zweigeteilt: Auf einer Weltkarte überwachen Sie zunächst die Ufo-Aktivitäten auf der Erde und verwalten Ihre Heimatbasis. Dort können Sie Gebäude errichten, neue Forschungen in Auftrag geben, Ausrüstung fertigen und Ihr Team damit ausstatten. Die

Verwechslungsgefahr

Derzeit sind zwei XCOM-Spiele in Entwicklung.

Schon seit April 2010 ist bekannt, dass 2K Marin (**Bioshock 2**) an einem Spiel namens **XCOM** arbeitet, welches das Prinzip eines Ego-Shooters mit Taktik- und RPG-Elementen vermischt. Die Story beginnt in den 60er-Jahren und erzählt die Anfänge der **XCOM**-Truppe, bevor sie sich zu einer weltumspannenden Organisation entwickelt. Das neue Taktikspiel **XCOM: Enemy Unknown**, das bei Firaxis entsteht, wird seine Story weit später ansiedeln, allerdings sollen die Ereignisse beider Spiele in Verbindung stehen.





Soldaten wie Aliens können in der teils zerstörbaren Umgebung Deckung suchen, auch Höhenunterschiede spielen eine wichtige Rolle.

Das Original: X-COM – UFO DEFENSE

Das Urspiel von 1994 ist international auch unter dem Titel UFO: Enemy Unknown bekannt.

Selbst nach 18 Jahren macht das erste **X-COM** Spaß, trotz furchtbar pixeliger Grafik. Sie verwalten auf einer frei rotierbaren Weltkugel eine Basis, in der Sie Truppen ausstatten, Forschung betreiben und Ausrüstung herstellen. Sobald ein Alien-Raumschiff in die Atmosphäre eintritt, schicken Sie einen Abfangjäger und schießen das Schiff ab. Dann beginnt der Rundentaktikmodus, in dem Sie Ihr Team Schritt für Schritt durch die Mission lenken. Genaues Taktieren und der kluge Einsatz der Ausrüstung ist gefragt, die spielerische Tiefe von **X-COM** ist enorm. Tipp: Über Steam ist der Klassiker einzeln (5 Euro) oder im **X-COM**-Bundle (15 Euro) erhältlich, das neben dem Originalspiel auch vier Fortsetzungen enthält.

Zig Statistiken, Waffen, Kommandos, dazu gilt es die Umgebung genau zu berücksichtigen – **X-COM** steht bis heute für anspruchsvolle Rundentaktik.



Die Kamera lässt sich offenbar frei in verschiedene Richtungen drehen, aber auch nah ans Geschehen heranzoomen.

XCOM: Enemy Unknown spielt weit nach 2K Marins Shooter-Ableger **XCOM** und ist daher futuristischer angehaucht.



Entwickler bei Firaxis, selbsterklärte Fans des Originalspiels, versprechen eine Vielzahl von Räumen und Upgrades für die Basis. Aber Sie sind nicht allein auf der Erde: 16 Nationen äußern Wünsche und stellen Bedingungen an Sie, erwarten etwa Waffenlieferungen oder Schutz vor Invasionen – wie vieles in **XCOM** sind auch diese Aufgaben dynamisch generiert. Sobald ein Ufo auftaucht, schicken Sie einen Abfangjäger los, schießen das Raumschiff ab und düsen dann zur Absturzstelle. Dort beginnt der eigentliche Kampfeinsatz: Der Spieler schickt ein Team aus vier Soldaten ins Gefecht, die Kämpfer sind in verschiedene Klassen unterteilt. Ob später noch weitere Einheiten hinzukommen, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

Taktik pur

Das Spiel wird zwar auch Story-Aufträge mitsamt Zwischensequenzen bieten, doch der Großteil der Missionen wird aus Zufallselementen erzeugt – dadurch soll kein Auftrag dem anderen gleichen. In den Missionen kommt – wie schön! – eine klassische Rundenmechanik zum Einsatz. Das Zeiteinheiten-System aus dem Originalspiel hat Firaxis gestrichen, stattdessen kann ein Soldat nun eine gewisse Anzahl an Zügen pro Runde machen: Gehen, Schießen, Nachladen, Ducken – solche Manöver sind nur begrenzt pro Runde möglich, dann ist der Gegner an der Reihe. Anfangs ist die Karte durch einen Kriegsnebel in dichtes Schwarz gehüllt, erst die Sichtlinien der eigenen Soldaten geben den Blick auf das Spielfeld frei. Dabei muss man die Umgebung, die zum Teil auch zerstörbar sein soll, geschickt ausnutzen. Manche Aliens können etwa große Distanzen überwinden, einige suchen gezielt Deckung, während andere schwere Waffen auf Distanz abfeuern – ohne Überlegung kommt man da nicht weit. Auch wenn **XCOM** fairer angelegt ist als die knackigen Originale aus den 90ern, soll das Spiel ebenso erfahrene Taktiker fordern. Wie im Urspiel gilt nämlich auch hier: Segnet ein Soldat das Zeitliche, ist er dauerhaft weg vom Fenster – das sorgt für Nervenkitzel, zumal die Kameraden mit der Zeit an Erfahrung gewinnen, im Level aufsteigen und so neue Spezialtalente freischalten.

Keine schlampige Umsetzung

Zwar erscheint **XCOM: Enemy Unknown** auch für Konsolen, doch Firaxis verspricht für die PC-Version zusätzliche Bedienoptionen und ein eigens angepasstes Interface – man will eben nicht nur neue Kundschaft an Land ziehen, sondern auch die treuen Fans des Originalspiels zufriedenstellen. Und das kommt, wie so viele verloren geglaubte Klassiker, nun mal vom guten, alten PC.

Die Heimatbasis wird aus einer Seitenansicht dargestellt und lässt sich vielfältig erweitern. Hier werden Technologien erforscht und Ausrüstung für das Team entwickelt.



Felix meint



„Entsteht hier die Zukunft der Rundentaktik?"

Ein Taktikspiel? Ohne Schießbuden-Stumpfsinn, dafür aber so richtig mit Denken und so? Basisbau und Weltkarte auch drin? Und dann auch noch von Firaxis? Da bin ich aber mal gespannt! Grafisch hauen mich die ersten Bilder zwar überhaupt nicht vom Hocker, aber das ist mir in so einem Spiel ohnehin nicht so wichtig. Hoffentlich bekommen die Entwickler aber wieder diese dichte Atmosphäre der alten Serienteile hin – ich erinnere mich gern noch daran, wie es mich damals, vor 17 Jahren, beim Spielen von **X-COM: Terror from the Deep** so richtig gegruselt hat. Wenn Firaxis nun noch eine gescheite Story um das Ganze strickt und die PC-Fassung ohne Konsolenkrankheiten auskommt, dürfen sich die Aliens im Herbst schon mal warm anziehen – ich freu mich drauf!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Bertha nimmt einen Hunter ins Visier. Die Viecher sind nur an wenigen Stellen verwundbar.

Resident Evil: Operation Raccoon City

Antivirenprogramm

Genre: Action | Entwickler: Slant Six Games | Hersteller: Capcom | Termin: 2. Quartal 2012

Screen-Info

Die Bilder stammen von Capcom und stellen das Spiel gut dar. Freilich wird es dabei im bestmöglichen Winkel gezeigt.

Text: Sebastian Stange

Capcom wandelt auf Valves Spuren – mit einem Koop-Monster-Shooter!

Koop ist im Kommen! Spätestens seit dem Erfolg der **Left 4 Dead**-Reihe ist der Spieleindustrie klar, dass wir ein Bedürfnis danach haben, uns gemeinsam fiesen Gegnermassen zu stellen. Mit **Operation Raccoon City** wird die beliebte Koop-Formel vom japanischen Publisher Capcom aufgegriffen. Dank des Settings im **Resident Evil**-Universum sowie einiger interessanter Gameplay-Mechaniken ist der Titel mehr als einfach nur ein **Left 4 Dead**-Klon! Verantwortlich für den Third-Person-Shooter ist das relativ junge Entwicklerteam Slant Six Games aus Kanada. PlayStation-Spieler kennen vielleicht ihre drei **SOCOM**-Taktik-Shooter – allesamt ganz ordentlich, aber nicht die besten Teile der Serie.

Auffällige Macken

Das bringt uns gleich zu einem Problem: Beim Anspielen der PS3-Vorabfassung fielen uns diverse technische Macken auf: mäßige Gegner- und Alliierten-KI, schlechte Übergänge zwischen Animationen, Probleme bei der Wegfindung und eine recht hakelige Steuerung. Das ging so weit, dass es für uns zur Geduldsprobe wurde, manche Gegenstände aufzuheben. Ärgerlich! Und auch wenn all diese Fehler bis zum Release behoben werden: Der Shooter wirkt technisch einfach ein wenig altbacken.



Immer wieder brechen Zombie-Gruppen durch Türen und Wände und wanken beharrlich auf Ihr Team zu.

GESCHNITTEN!

Die deutsche Fassung von **Operation Raccoon City** wird im Mehrspielermodus mit allen anderen Versionen kompatibel sein, muss jedoch ohne abtrennbare Körperteile und ohne grausige Leichen und Splatter als Level-Dekoration auskommen.

Reizvolles Spielkonzept

Der Spielverlauf an sich ist durchaus reizvoll. Sie spielen einen von sechs wählbaren Charakteren und sind Teil eines Vier-Mann-Teams des Umbrella Security Service. Ihre Aufgabe ist es, in der US-Kleinstadt Raccoon City die Spuren eines Viren-Ausbruchs zu verwischen, der zu fiesen Mutationen führt. Zeugen darf es keine geben. Sie erledigen also ganz üble Schmutzarbeit. Und natürlich geht gleich zu Beginn alles schief und das verschlafene Nest ist bald Schauplatz einer ausgewachsenen Zombie-Apokalypse.

Flashback für Serienkenner

Kenner von **Resident Evil** dürften besonderen Gefallen am Szenario haben, findet die Handlung doch parallel zu Teil 3 der Survival-Horror-Serie und dessen indiziertem Vorgänger statt. Im Verlauf der Story treffen Sie sogar auf bekannte Gesichter wie Leon S. Kennedy – der war zuvor stets der Held, diesmal steht er auf der Abschussliste. Obendrein besuchen Sie bekannte Schauplätze und die populäre **Resident Evil**-Monsterschar ist ebenfalls vertreten: Die flinken Licker strecken ihre langen Zungen nach Ihnen aus und die echsenartigen Hunter bieten nur wenige Stellen, an denen sie verwundbar sind.

Wenn drei sich streiten …

Spannend ist die Dynamik des Zombie-Chaos. Denn in der Stadt befinden sich auch US-Truppen – die dritte Fraktion sozusagen. Ihr Team, die Monsterbrut sowie die Armee, alle kämpfen gegeneinander. Das sorgt zusammen mit der Bluten-Mechanik – blutet ein Charakter, wird er zum Zombie-Magneten – für interessante Taktiken. Mit etwas Geschick spielen Sie Zombies und Soldaten gegeneinander aus. Obendrein bieten beide Parteien jeweils sehr unterschiedliche Herausforderungen. Während Sie beim Kampf gegen Soldaten tunlichst das Deckungssystem nutzen sollten, sind Zombies und Monster oft nur auf kurze Distanz gefährlich. Die Zombies sind ausschließlich durch ihre Masse stark. Einzelne Exemplare können aber mutieren. Sie bekommen rote Köpfe und werden extrem schnell und gefährlich!

Talent-Wettbewerb

Für zusätzliche Tiefe sorgen die verschiedenen Fähigkeiten der einzelnen USS-Teammitglieder. Sie können einen widerstandsfähigen Sprengmeister oder einen

Der Umbrella Security Service

Sechs Kämpfer stehen Ihnen als Spielcharaktere zur Verfügung. Wir stellen das USS-Team vor!

BELTWAY

SPEZIALISIERUNG: Zerstörung
HINTERGRUND: Sprengstoffexperte, der unehrenhaft aus dem Ingenieurkorps der Armee entlassen wurde. Es sind kaum Infos über die Gründe hierfür bekannt, seine Beinprothese lässt aber gewisse Rückschlüsse zu. Er liebt es, Dinge in die Luft zu jagen.
PASSIVE FÄHIGKEITEN: Nimmt weniger Schaden durch Explosionen und wird von ihnen nicht umgeworfen. Häufigeres Einsetzen aktiver Fähigkeiten; Entschärfen von Minen möglich
AKTIVE FÄHIGKEITEN: Splitterminen (Fernzündung möglich), Zeitzünder-Haftbombe, Laserfalle (Fernzünder möglich)

BERTHA

SPEZIALISIERUNG: Sanitäter
HINTERGRUND: Michaela „Bertha" Schneider empfindet Freude am Schmerz. Nach erfolgloser Rückkehr ins Zivilleben tritt sie dem USS bei, da hier Narkose nur optional ist und nicht zwingend.
PASSIVE FÄHIGKEITEN: Mehr Tragekapazität für Heil-Sprays plus Spray als Startausrüstung. Ihre Medizin wirkt besonders stark.
AKTIVE FÄHIGKEITEN: Geschwindigkeits- und Genauigkeits-Buff fürs Team; ein Spray, das Infektionen heilt und Gegnern schadet; eine Injektion, die Patienten widerstandsfähiger macht

SPECTRE

SPEZIALISIERUNG: Überwachung
HINTERGRUND: Vladimir „Spectre" Bodrovski, einst Spion im Kalten Krieg, wurde ohne Nennung expliziter Gründe vom europäischen Arm Umbrellas zum USS versetzt.
PASSIVE FÄHIGKEITEN: Größere Minimap mit Feindpositionen sowie Warnung, wenn im Visier; Items werden auf Minimap angezeigt
AKTIVE FÄHIGKEITEN: Scan nach Gefahrenquellen (auch für Teammitglieder sichtbar); Wärmebildsicht mit optischer Darstellung der Gegner-Gesundheit; dauerhaft einstellbare Sonarsicht durch Wände und Objekte hindurch

VECTOR

SPEZIALISIERUNG: Aufklärung
HINTERGRUND: Infos über seine Herkunft sind unter Verschluss, seine Identität ist geheim. Er besitzt tödliche Kampfkunst-Kenntnisse und hoch entwickelte Fähigkeiten im Bereich der Aufklärung.
PASSIVE FÄHIGKEITEN: Leisere und schnellere Fortbewegung, beim langsamen Laufen schwerer von Gegnern wahrnehmbar
AKTIVE FÄHIGKEITEN: Haft-Bewegungsmelder; Verwandlung in Gegner-Soldaten; Aktiv-Tarnmodus ermöglicht Unsichtbarkeit (wirklungslos gegen bestimmte Mutanten-Arten)

FOUR EYES

SPEZIALISIERUNG: Wissenschaft
HINTERGRUND: Christine „Four Eyes" Yamata ist eine obsessive Virologie-Spezialistin. Sie ist ausschließlich an ihrer Arbeit interessiert, nicht an Gefühlen oder anderen Menschen.
PASSIVE FÄHIGKEITEN: Impfspray als Startausrüstung und mehr Spray-Tragekapazität; Erkennen der Schwachpunkte von Monstern
AKTIVE FÄHIGKEITEN: Infektionspfeil infiziert Soldaten und lässt Zombies mutieren; Monster-Lockmittel-Gasgranate; Fernsteuern von Monstern möglich – sie greifen dann ein gewähltes Ziel an.

LUPO



SPEZIALISIERUNG: Sturmangriff
HINTERGRUND: Karena „Lupo" Lesproux diente zuvor bei einer französischen Spezialeinheit und trat Umbrella aus Geldgründen bei. Sie ist eine absolut vertrauenswürdige Führungsperson.
PASSIVE FÄHIGKEITEN: Kugelsichere Weste (weniger Patronenschaden), schnelleres Nachladen
AKTIVE FÄHIGKEITEN: Feuergeschosse setzen Gegner in Brand; für begrenzte Zeit unendlich Munition sowie mehr Präzision; kurzzeitige Unverwundbarkeit und mehr Waffenschaden

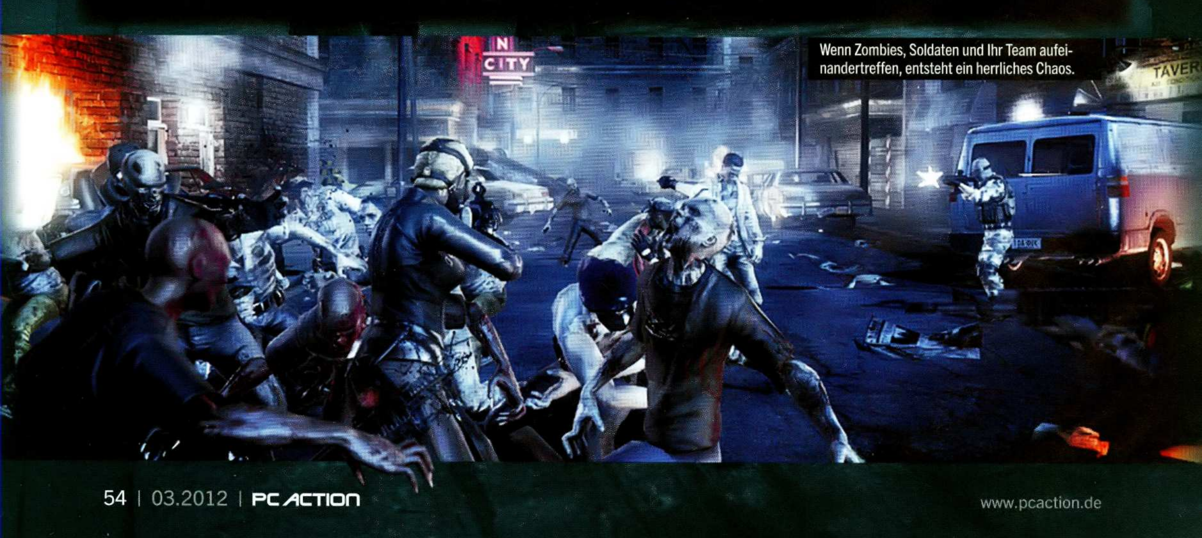
Die US-Spezialeinheiten erweisen sich als fordernde Widersacher. Sie zielen verdammt präzise!

flinken Tarn-Experten spielen. Und Spezialfähigkeiten wie das Werfen einer Zombie-Lock-Bombe können sich als Retter in der Not erweisen. Ein simples Level- und Erfahrungssystem erlaubt das Weiterentwickeln der Spielfiguren von Mission zu Mission. Damit schalten Sie neue Waffen oder verbesserte Fertigkeiten frei. Im Extrakasten stellen wir Ihnen das sechsköpfige USS-Team im Detail vor.

Graue Zellen? Nicht nötig!

Echte Rätsel, wie von den klassischen **Resident Evil**-Spielen gewohnt, gibt es in **Operation Raccoon City** nicht. Vielmehr gilt es in der Regel, Schalter zu betätigen, Schlüsselkarten zu finden und Beweise zu vernichten. Das ist nicht wirklich anspruchsvoll. Fordernd wird der Titel durch immer neue und stärkere Gegnermassen. Es nervte uns ein wenig, dass an manchen Stellen – bei den Bosskämpfen etwa – unablässig neue Widersacher auftauchen. Dafür freute uns, dass **Operation Raccoon City** kein stumpfer Korridor-Shooter ist. Die Levels sind allesamt weitläufig, verwinkelt und Ihr Erkundungsdrang wird mit versteckten Waffen, Munition und Heil-Items belohnt. Zusatzziele gibt es ebenfalls, allerdings handelt es sich dabei nur um eher trockene Sammelaufgaben.

Mit sieben Kapiteln zu je etwa einer Stunde Spielzeit bietet der Titel einen ganz ordentlichen Umfang, ist er doch auf wiederholtes Durchspielen der Missionen ausgelegt. Und auch wenn alle Umgebungen ähnlich düster und zerstört wirken, wird doch genug Abwechslung geboten: Sie durchstreifen Bio-Labore, einen Friedhof, Straßenzüge, ein Krankenhaus oder die örtliche Polizeistation.



Wenn Zombies, Soldaten und Ihr Team aufeinandertreffen, entsteht ein herrliches Chaos.

Im Spielverlauf begegnen Ihnen immer neue, widerliche Mutanten-Lebensformen.

Was offline eher frustrierte…

Wir spielten die vier Kapitel der Vorab-Version zunächst mit drei KI-Kameraden im Offline-Modus durch. Und das war anfangs ganz schön frustrierend. Der Beginn des Spiels ist sehr linear, recht holprig inszeniert und stark geskriptet. Unsterbliche Gegner, vor denen wir fliehgen müssen? Nicht der beste Auftakt für den Zombie-Shooter. Später, als die Levels offener wurden, hatten wir aber mehr Spaß. Der Spielverlauf ist schön hektisch und die Waffen fühlen sich gut an. Die erwähnten Macken sowie manche Frust-Stelle verhinderten aber echte Hochgefühle. Wir fluchten beim Spielen. Oft.

… wurde online richtig spaßig!

Als wir **Operation Raccoon City** dann aber online spielten, machte es endlich „klick". Dank Sprach-Chat und echter Intelligenz im Team sind plötzlich richtig clevere Taktiken möglich; die Charakter-Skills erweisen sich als Bereicherung. Und es macht Spaß, sich in der Hektik der Schlacht stets auf dem Laufenden zu halten. Wo ist noch Munition? Wer kann heilen? Und wer hat noch eine Impfdosis? Denn es kann passieren, dass sich ein Spieler infiziert, und wird das nicht behandelt, wird er zum Zombie. Die Story mit Freunden durchzustehen, ob nun als Profi-Söldnertrupp oder Feierabend-Armee mit jeder Menge Blödelei, ist ein Mordsspaß. Wir achteten bei unserer Online-Session kaum noch auf all die Details, die uns beim Solo-Spiel nervten.

Sie brauchen Mitspieler!

Was **Operation Raccoon City** noch braucht, ist Feinschliff. Und zwar jede Menge davon. Die Spielmechanik, der berühmte Schauplatz, die Modi – das alles hat Hand und Fuß. Doch all die kleinen Macken, die Unsauberkeiten, die Fehlerchen störten und die sollte das Entwicklerteam dringend beheben. Wir sind gespannt, ob es ihnen gelingt. Und auch im Idealfall einer absolut mangelfreien Verkaufsversion wird der Titel kein topmoderner Shooter sein. Es ist im Herzen ein ziemlich altmodisches Spiel, das im recht jungen Genre der Koop-Shooter wildert. Falls Sie aktive Online-Freunde zum Mitspielen haben, könnte sich **Operation Raccoon City** als tolle Beschäftigung fürs Frühjahr entpuppen.



Ab und an bekommen Sie es mit unbesiegbaren Widersachern zu tun. Diese Fluchtszenen sind leider etwas holprig.

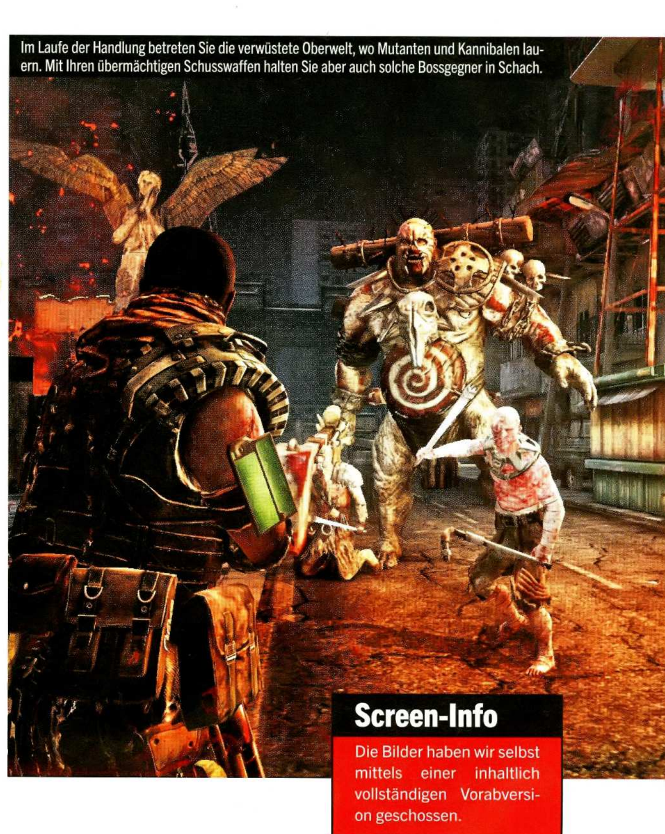
Sebastian meint

„Als Gang-Bang sicherlich ganz cool!"

Einen solchen Stimmungswechsel habe ich lange nicht mehr im Verlauf einer Vorschau empfunden. Nach dem Offline-Spiel hatte ich die Nase ziemlich voll, empfand das Gebotene – auch wenn die Version natürlich noch nicht final war – als ganz schön holprig und frustrierend. Aber während meiner Online-Session wurde ich wieder versöhnt. Und ich habe den Eindruck gewonnen, dass **Resident Evil: Operation Raccoon City** ausschließlich im Mehrspielermodus richtig wirken und funktionieren kann. Mit der Koop-Kampagne für bis zu vier Spieler, diversen Versus-Modi für bis zu acht Spieler und dem Element der unterschiedlichen Teammitglieder und deren Kombination wird hier viel geboten. Aktive und kommunikative Online-Mitspieler scheinen aber Pflicht zu sein. Was den Solo-Modus angeht, bleibe ich aber skeptisch. Dafür ist der Titel spielerisch zu simpel. Immer nur ballern? Das macht in der Gruppe mehr Spaß!

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10


Die Gesichter der Charaktere sind detailliert gestaltet, wirken in den langatmigen Zwischensequenzen aber leblos.


Im Laufe der Handlung betreten Sie die verwüstete Oberwelt, wo Mutanten und Kannibalen lauern. Mit Ihren übermächtigen Schusswaffen halten Sie aber auch solche Bossgegner in Schach.


Das Monsterdesign gewinnt keinen Innovationspreis; die wenigen Feindtypen unterscheiden sich spielerisch zudem nur in Details.

Screen-Info

Die Bilder haben wir selbst mittels einer inhaltlich vollständigen Vorabversion geschossen.

Afterfall: Insanity

Des Wahnsinns magere Beute

Genre: Action | Entwickler: Intoxicate Studios | Hersteller: Just A Game | Termin: März 2012

Text: Peter Bathge

Aus Polen kommt ein brutaler Horror-Trip im tristen Endzeit-Gewand.

Afterfall: Insanity spielt in einer postapokalyptischen Zukunft, in der sich die Überlebenden des dritten Weltkrieges in unterirdische Bunker gerettet haben. Sie übernehmen die Rolle des Psychiaters Albert Tokaj, dessen Bunker-Mitbewohner unter einer aggressiven Verhaltensstörung leiden. Beruhigungspillen und Gespräche auf der Couch haben auf die Irren keinen Effekt, also wehrt sich der Doktor mit Waffengewalt seiner Haut und schickt Dutzende Patienten über den Jordan.

Schlag auf Schlag

Während das Szenario an die **Fallout**-Serie erinnert, gestalten sich die Kämpfe gegen Menschen und Mutanten ähnlich wie in **Dead Space**. Mit einer Handvoll Schießprügel halten Sie sich die Widersacher vom Leib, die Sie vor allem im Nahkampf attackieren. Alternativ stehen zahlreiche Schlagwaffen (Hämmer, Äxte etc.) zur Auswahl, mit denen Sie aus nächster Nähe auf Gegner eindreschen. Dabei kommt es zu drastischen Szenen, in denen Gliedmaßen durch die Luft fliegen – zumindest in der englischen Version, die 2011 erschien. Die deutsche Fassung passen die Entwickler derzeit an, um eine Indizierung zu vermeiden. Rechnen Sie also hierzulande mit deutlich weniger Blut und Gewalt.

Spannen ist spannender!

Zwischendurch sollen gruselige Szenen für Abwechslung sorgen; wir reagierten beim Probespielen aber eher gelangweilt auf die vorhersehbaren Horror-Einlagen. Ohnehin bangen Sie selten um Tokajs Leben, da der Held viele Treffer aushält und seine Gesundheit automatisch regeneriert. In den Levels, die zumeist aus Korridoren bestehen, finden Sie darüber hinaus reichlich Munition und die Gegner sind schon nach ein paar Schüssen Geschichte. Ein panischer Überlebenskampf sieht anders aus, zumindest stimmt aber die Gewichtung von Action, Story und Rätseln.

Peter meint



„So mitreißend wie ein Besuch im Altersheim."

Ich mag Spiele von Indie-Entwicklern, denn die basieren oft auf innovativen Ideen, die den großen Namen der Branche abgehen. Intoxicate vergibt dieses Potenzial und kopiert stattdessen fleißig **Dead Space**. Heraus kommt ein ordentliches Actionspiel, das aber dem Vorbild in jeder Beziehung unterlegen ist.

WERTUNGSTENDENZ: 6 VON 10

Nachtwache Mors (vorn), einer der Hauptcharaktere, hat einen Hundebegleiter, dem Sie auch Befehle erteilen dürfen.

In Massenkämpfen wie diesem ist es unerlässlich, kurz die Zeit zu verlangsamen, um in Ruhe die nächsten Aktionen zu planen.

Im Thronsaal der Hauptstadt Königslandung steht der berühmte Eiserne Thron des Herrschers von Westeros (im Hintergrund).

Screen-Info

Bei einer Presseveranstaltung durften wir die Xbox-360-Version antesten. Diese entsprach qualitativ aber keineswegs den hier präsentierten Bildern, von denen wir mal hoffen, dass sie die PC-Fassung zeigen.

Game of Thrones

Steilvorlage

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Cyanide Studio | Hersteller: Focus Home Interactive | Termin: April 2012

Text: Wolfgang Fischer

Nach dem Strategieflop **Genesis** soll ein Rollenspiel die Serien-Fans versöhnen.

Mit der Buchreihe **Das Lied von Eis und Feuer** hat Autor George R.R. Martin eine Fantasy-Welt erschaffen, die in ihrer Vielschichtigkeit Klassikern wie Tolkiens **Der Herr der Ringe** in nichts nachsteht. Richtig bekannt wurde das Epos erst kürzlich durch die Verfilmung des ersten Romans **A Game of Thrones** (auf Deutsch in zwei Teilen erschienen) als TV-Serie.

Bekannte Orte, frische Helden

Ende des letzten Jahres veröffentlichte der Hersteller Focus Home Interactive das mäßige Strategiespiel **A Game of Thrones: Genesis**, das die Vorgeschichte zur Romanvorlage erzählte. Im April dieses Jahres soll nun das zweite PC-Spiel erscheinen: Wir durften das RPG **Game of Thrones** im Rahmen einer Präsentation in Hamburg anspielen. Wie **Genesis** wird auch dieser Titel von Cyanide entwickelt. **GoT** erzählt die Geschichte von zwei unterschiedlichen Charakteren, über die Sie die Kontrolle übernehmen. Mors ist Mitglied der Nachtwache, einer Bruderschaft, die das Königreich von Westeros vor Angriffen aus dem Norden schützt. Alester ist ein roter Priester, der nach Jahren des Exils in seine Heimat zurückkehrt. Die Story ist zu Beginn des ersten Buches angesiedelt und spielt nach der Ermordung des königlichen Beraters. Mors und Alester, vom Schicksal zusammengeführt, begeben sich auf eine Abenteuerreise, die die beiden an viele Orte führt, die Fans aus TV-Serie und Büchern kennen. Sie reisen unter anderem zur Festung der Nachtwache an der großen Mauer im Norden und zur Hauptstadt Königslandung im Süden.

Taktische Gefechte

Auch wenn bei **Game of Thrones** Dialoge und Story im Vordergrund stehen sollen, müssen Sie mit Ihrem Abenteurer-Duo rundenbasierte Kämpfe überstehen. Dabei dürfen Sie die Zeit verlangsamen, um Ihre Aktionen in Ruhe zu planen. Über eine einblendbare Fähigkeitenanzeige bestimmen Sie, wie die Charaktere handeln. Ob das etwa 25 Spielstunden umfassende Abenteuer auch so lange motiviert, lässt sich noch nicht sagen. Enttäuscht waren wir bei der Anspiel-Session hingegen von der nicht zeitgemäßen Unreal-Engine-3-Optik des RPGs inklusive matschiger Texturen und hölzern wirkender Animationen. Ärgerlich: Daran wird sich nicht mehr viel ändern, denn laut Aussagen der Entwickler ist die Grafik schon „weitestgehend final".

Wolfgang meint



„Wird das hohe Niveau der Vorlagen nicht erreichen"

Bei der ersten **Game of Thrones**-Versoftung gelang es Cyanide nicht, die dichte Atmosphäre aus der TV-Serie oder den Büchern ins Spiel zu übertragen. Aus diesem Fehler haben die Entwickler gelernt: Die Story des kommenden RPGs ist an die Buchvorlage angelehnt und mit Bestseller-Autor George R. R. Martin abgestimmt. Die Dialoge sind atmosphärisch und auch die moralischen Entscheidungen – hallo, **Dragon Age!** –, die in vier Endsequenzen gipfeln sollen, sind eine gute Idee. Fast erschüttert hat mich dagegen die Inszenierung. Die Grafik der 360-Fassung, die wir gespielt haben, war deutlich schlechter, als die Screenshots vermuten lassen.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
   Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
   Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



Der PC ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In größeren Tests verwenden wir in vielen Fällen drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010

SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
Miserable Gegner-Intelligenz



GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

WOLFGANG FISCHER 

STEFAN WEISS 

JÜRGEN KRAUSS 

CHRISTOPH SCHUSTER 

MARC BREHME 

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING (Test S. 60)



Ø WERTUNG: 7,2

Redakteur	Meinung	Wertung
Wolfgang Fischer	Auch wenn ich damit das Schicksal herausfordere: Ich bin sehr enttäuscht von der Präsentation von **Reckoning**. Die Kämpfe sind aber super.	8
Stefan Weiss	Umständliche Bedienung hin oder her – endlich mal ein neues Rollenspiel und kein **Dragon Age 5**, **Gothic 17** und wie sie alle heißen mögen.	8
Jürgen Krauss	Ich will das Spiel ja mögen – immerhin kommen die Entwickler bei jeder Gelegenheit absolut sympathisch rüber. Aber irgendwie:	6
Christoph Schuster	Dieser Fantasy-Trip ist so typisch amerikanisch wie ein doppelter Burger mit Fritten und 'nem 2-Liter-Becher Cola. Allerdings nicht ganz so fett.	7
Marc Brehme	Wäre die Grafik hübscher und die Bedienung leichter, wäre es richtig toll. Allein für die umständliche Nutzung des Inventars gehört jemand verprügelt.	7

THE DARKNESS 2 (Test S. 68)



Ø WERTUNG: 7,2

Redakteur	Meinung	Wertung
Wolfgang Fischer	Jackie, seine Tentakel und das Helferlein sind einfach großartig. Dem Gameplay von **The Darkness 2** fehlt es auf Dauer aber an Abwechslung.	8
Stefan Weiss	Zu düster und dunkel, ich bekomme bei solchen Spielen immer Schweißausbrüche und muss dann das Licht zum Schlafen anlassen.	6
Jürgen Krauss	All die guten Ideen aus dem Vorgänger funktionieren jetzt plötzlich – wenn da nur nicht die zerschnippelte deutsche Version wäre …	7
Christoph Schuster	Blutverschmierte Tentakel, kleine Wesen, die wild in der Gegend herumurinieren? Klingt nach fernöstlicher Fetisch-Party. Igitt!	7
Marc Brehme	Huch, dunkel! Ein Dämon, lange Tentakel und ein Gnom, der auf Gegner uriniert. Blanker Horror! Super, kann ich aber nur bei Tageslicht spielen.	8

JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION (Test S. 74)



Ø WERTUNG: 5,4

Redakteur	Meinung	Wertung
Wolfgang Fischer	Ein Remake von **JA2**? Toll! Aber warum müssen die Entwickler ausgerechnet am wichtigsten Spielelement rumdoktern und es verhunzen?!	6
Stefan Weiss	Frevel! Verrat! Empörung! Ich mochte **Jagged Alliance 2**, wie es war. Ich kann mit dem überarbeiteten Spielkonzept nicht viel anfangen.	4
Jürgen Krauss	Pausierbare Echtzeit? Ist das nicht ein Widerspruch in sich? Na ja, Rundenstrategie wäre wohl auch nicht viel besser gewesen …	5
Christoph Schuster	Das Teil überzeugt weder neue noch alte Fans – irgendwie raffen deutsche Hersteller nicht, wie gute Remakes funktionieren.	5
Marc Brehme	Die alten Teile kosteten mich unzählige Stunden meines Lebens. Der Schuss Echtzeit tut dem Spiel wider Erwarten gut, aber die KI ist noch doof.	7

QUBE (Test S. 72)



Ø WERTUNG: 6,2

Redakteur	Meinung	Wertung
Wolfgang Fischer	Zauberwürfel trifft auf **Portal 2** – tolle Idee, aber nicht konsequent umgesetzt. Und was die Story angeht, liebe Entwickler: ganz oder gar nicht!	7
Stefan Weiss	Bitte mehr davon und vor allen Dingen länger! Und damit meine ich Spielzeit und -inhalte, nicht, was Sie schon wieder denken mögen!	7
Jürgen Krauss	Der Indie-Puzzler ist vor allem in der Kategorie „Billig finanzierbar" spannend. Im Spiel hätte ich gerne eine Prise mehr Finesse.	7
Christoph Schuster	Cooles Spielprinzip, aber das Studio hätte sich mal besser nicht nur den Stil, sondern auch die Qualitätssicherung von Valve abgeguckt.	6
Marc Brehme	**Qube** ist mit nur drei Stunden Spielzeit kürzer als der Paarungsakt des Sardischen Gebirgsmolchs. Spiele dieser Art sind gar nicht mein Ding.	4

DEPONIA (Test S. 76)



Ø WERTUNG: 6,8

Redakteur	Meinung	Wertung
Wolfgang Fischer	Was für ein Müll … durch den der Held von Deponia sich wühlen muss. Nicht **Monkey Island**-Niveau, aber durchaus klasse Adventure-Kost.	8
Stefan Weiss	Kommt definitiv auf meine „Will ich noch durchspielen"-Liste! Vielleicht wecke ich Herrn Krauß mal auf und überzeuge ihn.	8
Jürgen Krauss	Ui, wie aufregend, ein Adventure! *tsssssssssssssss sssssssssssssssssssssssss sssssssssssssssss* Huch, bin wohl kurz eingenickt.	2
Christoph Schuster	Deftige Küche, famoser Fußball, traumhafte Autos und hochwertige Adventures? Wir Deutschen haben's halt einfach drauf!	8
Marc Brehme	Wieder ein tolles Adventure aus Deutschland! Abgedrehte Charaktere, coole Rätsel und tolle Vertonung. Leider mit Cliffhanger-Schluss. Buuuh!	8

APB RELOADED (Test S. 78)



Ø WERTUNG: 5,6

Redakteur	Meinung	Wertung
Wolfgang Fischer	Auch wenn das Online-**GTA** mit wilden Ballereien endlich funktioniert und sich auf den Servern viele Leute tummeln: Mir ist das Ganze zu flach.	6
Stefan Weiss	Mittelmäßig gestartet, mittelmäßiges „Nachladen" – mir schmeckt die wilde Hatz und das Gangstergetue auch jetzt noch nicht so recht.	5
Jürgen Krauss	Was bei **Matrix** eine Katastrophe war, ist bei **APB** zumindest okay – trotzdem brauchen Filmfans wie Spieler kein **Reloaded**.	6
Christoph Schuster	Die Grundidee einer Online-Variante von **Grand Theft** klingt reizvoll, aber die Umsetzung lockte halt schon 2010 niemand vom Original weg.	5
Marc Brehme	Die etwas sperrige Ballerorgie hat mich bei der Erstveröffentlichung kalt gelassen und tut es auch diesmal als kostenloses Spiel.	6

CHOPLIFTER HD (Test S. 66)



Ø WERTUNG: 7,4

Redakteur	Meinung	Wertung
Wolfgang Fischer	Endlich mal ein richtig durchdachtes, spaßiges Remake mit genug Eigenständigkeit, das auch ohne Nostalgie-Bonus auskommt.	8
Stefan Weiss	Endlich kann man dem Nachwuchs zeigen, mit welchen sinnvollen Spielereien sich Papa seinerzeit stundenlang beschäftigt hat.	8
Jürgen Krauss	Da werden Kindheitserinnerungen wach! Das ist zwar nicht immer etwas Gutes, im Fall von **Choplifter HD** geht das aber klar.	8
Christoph Schuster	Ist zwar ein ganz nettes Remake – aber mehr als 10 Öcken dafür? Die Entwickler haben doch wohl 'ne Hubschraube locker …	6
Marc Brehme	Dreißig Jahre hat es gedauert. Trotz knackigen Schwierigkeitsgrads und altbackener Grafik macht das Remake des Klassikers echt Laune.	7

Auch auf Steam erhältlich

Origin-Verweigerer, aufgepasst!

Im Gegensatz zu anderen aktuellen EA-Titeln wie **Battlefield 3** erfordert **Kingdoms of Amalur: Reckoning** nicht zwingend eine Verbindung zu Origin. Wer die EA-Downloadplattform meiden möchte, kann das Action-Rollenspiel von Entwickler Big Huge Games nämlich auch auf Steam (www.steampowered.com) erwerben. Ganz ohne Kontakt mit EAs hauseigener Plattform Origin und dazugehörigem Origin-Account. Bei der Ladenversion sieht die Sache allerdings wieder anders aus. Der der Verkaufspackung beiliegende Key lässt sich ausschließlich auf Origin (www.store.origin.com) aktivieren. Wer auf eine klassisch verpackte Fassung von **Reckoning** Wert legt, kommt also doch nicht um Origin herum!





Kingdoms of Amalur: Reckoning

Tag der Abrechnung

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Big Huge Games/38 Studios | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 9. Februar 2012

Text: Viktor Eippert

Rollenspiel-Brocken mit schwacher Handlung und starker Spielmechanik.

In der klassischen Fantasy-Welt von **Kingdoms of Amalur: Reckoning** spielt das Schicksal eine enorm wichtige Rolle. Egal ob Gnom, Mensch oder Elf – jeder Sterbliche Amalurs wird in eine unumstößliche Bestimmung hineingeboren, der er fortan nicht entfliehen kann. Selbst die unsterblichen Feien halten sich unerschütterlich an die ihnen vom Schicksal zugedachte Rolle und scheuen jegliche Veränderung, um den großen Kreislauf der Vorsehung bloß nicht zu stören. Diese alles umfassende Ordnung wird – wie sollte es auch anders sein? – durch eine Schicksalsfügung durchbrochen, nämlich durch den Tod und die darauf folgende Wiederauferstehung des Spielhelden von **Reckoning**.

Verschenktes Potenzial

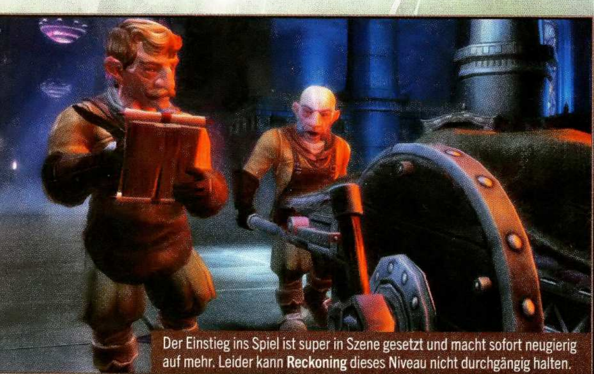
Das macht den Protagonisten (oder die Protagonistin, je nach Wahl im umfangreichen Charaktereditor) nicht nur zum ersten von den Toten auferstandenen Sterblichen, sondern obendrein zu etwas, das noch nie auf Amalurs Boden wandelte – zu einem Schicksalslosen! Dies hat zur Folge, dass der Held nicht nur seinen eigenen Schicksalsverlauf frei bestimmen kann, sein Auftreten wirkt sich zugleich auf die Einzelschicksale aller aus, denen er begegnet und die er durch sein Handeln beein-

Grafisch setzt **Reckoning** auf intensive Farben und knallige Effekte. Das passt super zur actionreichen Spielmechanik und lässt die Spielwelt optisch wie aus einem Guss wirken.

flusst. Also die ideale Ausgangslage für ein episches Abenteuer, gespickt mit wichtigen Entscheidungen, die schwerwiegende Konsequenzen nach sich ziehen! Umso bitterer, dass Entwickler Big Huge Games bei der Story wenig Mut beweist und stattdessen auf ausgetrampelten Klischee-Pfaden wandelt. Denn im Zentrum der Handlung steht eine Situation, die uns äußerst bekannt vorkommt: Ein machthungriger Tyrann stürzt die Welt in einen grausamen Krieg und will alle Völker unterjochen. Der Einzige, der ihn aufhalten kann, ist – selbstverständlich – unser Held. Der wesentlich interessantere Werdegang des Helden und vor allem dessen Einflussnahme auf die Welt um ihn herum spielt zwar ebenfalls eine Rolle, doch da gibt es ein Problem: Immer wieder betonen Charaktere im Verlauf der Handlung, wie außergewöhnlich der Schicksalslose sei und wie viel das doch für die Welt bedeute. Doch was bringt uns das, wenn **Reckoning** uns dieses Gefühl nicht vermittelt? Wichtige Entscheidungen bleiben völlig aus und egal welche Dialogoptionen wir an entscheidenden Stellen wählen, das Resultat ist stets das gleiche. Das lässt das Bild des ach so einflussreichen Schicksalslosen stark bröckeln. Schade um das verschenkte Potenzial!

Schöne, neue Welt

Besser steht es da um Spielwelt und Atmosphäre. Die Welt in **Reckoning** ist nicht nur riesig und mit Aufgaben gespickt, sie ist mit ihren fünf verschiedenen Abschnitten, die wiederum in weitere Untergebiete unterteilt sind, vor allem auch abwechslungsreich und stimmungsvoll gestaltet. Jedes Areal hat seinen ganz eigenen Look in der bunten Grafikengine mit leichtem Comiceinschlag. Besonders imponiert haben uns die detailverliebt gestalteten Großstädte der verschiedenen Völker Amalurs. Die Feienstadt Ysa liegt beispielsweise mitten im Wald verborgen



Der Einstieg ins Spiel ist super in Szene gesetzt und macht sofort neugierig auf mehr. Leider kann **Reckoning** dieses Niveau nicht durchgängig halten.



Mit dem Schild blocken Sie Feindangriffe oder schwächen sie zumindest ab. Wie viel Schaden absorbiert wird, hängt vom getragenen Schutzschild ab.

Gute Mischung

Diese Elemente machen **Kingdoms of Amalur** zu einem gelungenen Mix aus Action- und Open-World-Rollenspiel:

Freie Charakterentwicklung

Eine Beschränkung auf feste Charakterklassen gibt es in **Reckoning** nicht. Stattdessen verteilen Sie Fähigkeitspunkte frei auf drei Talentbäume, die typische Krieger-, Magier- und Schurkenfertigkeiten beinhalten. Sogar eine komplette Neuverteilung der Punkte ist jederzeit gegen eine Gebühr an Goldmünzen möglich!



Action-Kämpfe

Die dynamischen, Kombo-basierten Kämpfe sind **Reckonings** stärkster Trumpf. Es macht unglaublichen Spaß, die toll animierten Angriffe und Spezialfähigkeiten zu nutzen.

KINGDOMS OF AMALUR
RECKONING

Sammelwahn

Big Huge Games weiß genau, wie wichtig es ist, Rollenspieler mit toller Ausrüstung zu belohnen. Daher sind zahllose gute Items in der Spielwelt versteckt, die einfach klasse am eigenen Helden aussehen.



Riesige, schicke Spielwelt

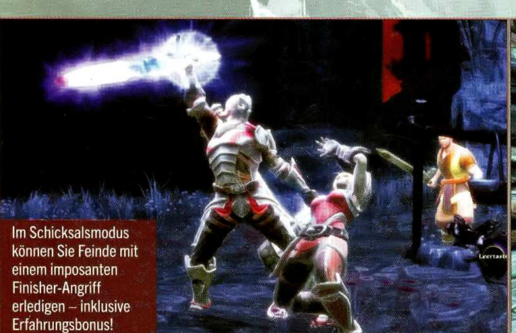
Die Welt von **Reckoning** ist nicht nur verdammt groß, sie ist auch hübsch gestaltet, abwechslungsreich und mit einer reichen Hintergrundgeschichte unterfüttert. Nur der bunte Look ist sicherlich nicht jedermanns Sache.



und strahlt mit jedem an riesige Pflanzen erinnernden Bauwerk eine starke Naturverbundenheit und Ruhe aus. Die Wege sind gesäumt von bläulich leuchtenden Lampen, die ebenfalls pflanzlicher Natur zu sein scheinen und aus dem Boden wachsen. Kleine Seen und Bäche vervollkommnen den idyllischen Anblick. Ganz anders Adessa, die Hauptstadt der Gnome. Mitten in der Wüste gelegen, bestechen die komplett begehbaren Sandsteinbauwerke durch ihre enorme Größe und ihre intensiven Ockertöne. Auf den Straßen ist hier viel mehr los als in der ruhigen Stadt der Feien. Die Leute gehen ihrem Alltag nach, Wachen patrouillieren auf den Wegen und Händler bieten ihre Waren an Ständen an, kurz gesagt: Die Welt wirkt ansprechend und grafisch stets wie aus einem Guss. Schade, dass die unzähligen Dungeons da nicht mithalten können. Diese sind zwar optisch völlig in Ordnung, ähneln sich aber viel zu stark im Aufbau. Ebenfalls blöd: Obwohl die weiten Landstriche Amalurs zum Erkunden einladen, erreicht **Reckonig** aufgrund seiner künstlichen Levelbegrenzungen nie ein Freiheitsgefühl wie **Skyrim** oder **Fallout 3**. Vielmehr erinnert der blasenförmige Aufbau der Gebiete, die durch enge Gänge miteinander verbunden werden, an typische Online-Rollenspiele. Außerdem gibt uns das Spiel beispielsweise vor, an welcher Stelle wir über einen Vorsprung springen dürfen und wo nicht. Muss das sein?

Platzanweise für Snobs

Qualitativ sehr differenziert sind die zahlreichen Nebenquests. Den Löwenanteil nehmen typische Sammelaufträge und Botengänge ein, die zwar nicht schlecht



Im Schicksalsmodus können Sie Feinde mit einem imposanten Finisher-Angriff erledigen – inklusive Erfahrungsbonus!



An Geschichtssteinen erfahren Sie mehr über die Welt und ihre Helden.

Rollenspielkern
Auch wenn das Kampfsystem stark an Actiontitel angelehnt ist, hängt der ausgeteilte Schaden von der Ausrüstung und den Statuswerten des Helden ab, nicht vom Können beim Ausführen der Kombo-Attacken.

Fixe Gegner-Stufen
Anders als in vielen anderen Open-World-Rollenspielen leveln die Gegner in **Reckoning** nicht mit dem immer stärker werdenden Helden mit. Ob man stark genug für ein Gebiet ist, erkennt man an der Färbung der Gegnernamen. Sind diese rot, sollte man besser später zurückkommen.

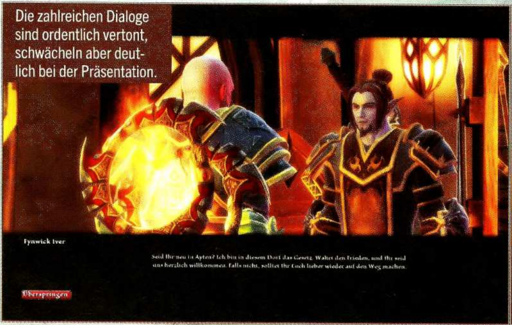
Waffenwahl
Unabhängig davon, wie Sie Ihren Helden entwickeln, kann er immer sämtliche Waffengattungen nutzen. Zudem lassen sich stets zwei Waffen gleichzeitig anlegen und frei während den Kombo-Attacken wechseln, was für viel Dynamik sorgt.

Fähigkeiten
Ähnlich wie in Online-Rollenspielen legen Sie Ihre Fähigkeiten und Zauber in eine Leiste am unteren Bildschirmrand. Dadurch können Sie die Skills jederzeit fließend in Angriffskombos einflechten – sofern der Cooldown der Fähigkeit bereits abgeklungen ist.

sind, sich mit der Zeit aber abnutzen. Gelegentlich überrascht das Aufgabendesign jedoch mit netten Ideen. So helfen wir etwa einem Dieb, der aufgrund eines gestohlenen Alchemie-Trankes zu einer anderen Person wird. An anderer Stelle sollen wir die Reihenfolge vierer Adeliger beim Einzug in den königlichen Palast der Sommerfeien bestimmen, wofür wir zunächst die Vorlieben und politischen Ansichten der hochnäsigen Würdenträger in Erfahrung bringen müssen. Durchweg gelungen sind indes die fünf fraktionsbezogenen Questreihen, die mitunter mit ein paar Zwischensequenzen inszeniert sind, am Ende stets mit einem größeren Bosskampf schließen und interessante Nebenhandlungsstränge enthalten. Beenden wir einen dieser Handlungsstränge, schalten wir eine Schicksalsfügung frei, die uns einen permanenten Bonus verleiht. Zudem winkt ein Titel in der Rangordnung der jeweiligen Fraktion, auf den NPCs fortan auch tatsächlich reagieren, was zur Glaubwürdigkeit der homogenen Spielwelt beiträgt.

Dialoge von vorgestern

Wenn auch nur ein Detail, aber grundsätzlich eine schöne Idee sind in der Spielwelt verstreute Geschichtssteine. Aktivieren wir einen, wird ein Stück der Hintergrundgeschichte in Form von Gedichten, Erzählungen, Bardenliedern und Ähnlichem vorgetragen. Zusätzlich gibt's noch einige Erfahrungspunkte und einen dauerhaften Bonus auf die Charakterwerte, wenn wir alle Steine eines Gebietes ausfindig machen. Über die verschiedenen Völker Amalurs, wichtige Personen oder die Welt allgemein können wir uns außerdem in Dialogen schlaumachen. Die Entwickler haben sich merklich viel Zeit genommen, um ihre Welt mit dem nötigen Hintergrund zu untermauern. Die Art und Weise, wie dem Spieler all diese Hintergründe nahe gebracht werden, ist jedoch eher kontraproduktiv. Statt sachte in die komplexe Welt Amalurs eingeführt zu werden, werden wir schon sehr früh und mitunter recht zusammenhangslos mit Hintergrundinfos zu Völkern, deren Kultur und der Geschichte Amalurs regelrecht zugeballert. In puncto Spannung überschlagen sich die Dialoge zudem nur selten. Schlecht geschrieben sind sie nicht, vielmehr hapert es an der Präsentation. Hölzerne Animationen, spo-


Die zahlreichen Dialoge sind ordentlich vertont, schwächeln aber deutlich bei der Präsentation.


Dank der freien Charakterentwicklung lassen sich auch als Krieger typische Magierfähigkeiten nutzen und umgekehrt.

radische Perspektivwechsel und der stumme, teilnahmslose Held lassen die vielen Unterhaltungen statisch und altbacken wirken. Hinzu kommt, dass **Kingdoms of Amalur** erinnerungswürdige Charaktere fehlen, die die Handlung tragen. Selbst die wichtigsten Verbündeten des Schicksalslosen wirken, als entstammten sie dem Handbuch der Normen für klassische Fantasy-Charaktere. Agarth, seines Zeichens Krieger, ist zum Beispiel der typische Ex-Held, der eigentlich mit sich selbst und der Welt abgeschlossen hat. Als er zufällig auf den Protagonisten trifft und deswegen in den Krieg gezogen wird, sieht er sich plötzlich wieder zu Größerem berufen. Aufgegriffen wird das jedoch kaum bis gar nicht. Stattdessen spielt Agarth sehr schnell eine völlig bedeutungslose Rolle, was für die meisten Figuren im Hauptplot gilt. Gerade aufgrund der Mitarbeit von Bestsellerautor R.A. Salvatore, der mit der Figur des Drizzt Do'Urden eine regelrechte Fantasy-Berühmtheit erfand, hätten wir in Sachen Charakterzeichnung deutlich mehr erwartet.

Kinderkrankheiten

Was die Steuerung mit Maus und Tastatur angeht, haben sich die Entwickler zwar offensichtlich Gedanken gemacht, aber so richtig zu Ende gedacht ist sie dennoch nicht. Vor allem die Bedienung der Menüs hätte mehr Feinschliff benötigt. Die Menüs sind allesamt als Listen angelegt, was zu kleinen Klickorgien führt, wenn man nur mal eben das Questlogbuch nach wichtigen Aufgaben durchstöbern will oder seinem Helden eine neue Rüstung verpassen möchte. Unnötig kompliziert ist auch das Plündern von Schatztruhen und besiegten Gegnern. Untersuchen wir einen Fundort, können wir die Gegenstände wahlweise einsacken, sie mit unserer angelegten Ausrüstung vergleichen oder sie als Plunder markieren. Bis dahin absolut sinnvoll und praktisch. Der Item-Vergleich wird allerdings nicht durch ein Mouse-over realisiert. Stattdessen sollen wir jedes Mal mit einem Rechtsklick ein Kontextmenü öffnen, über das wir die Vergleichsoption zunächst anwählen. Derselbe umständliche Ablauf gilt für die Plunder-Funktion, die abgesehen von der aufwendigen Handhabung eine klasse Sache ist: Items, die wir nicht (mehr) brauchen und als Plunder markieren, können wir bei Händlern allesamt auf einen Schlag verkaufen. Wesentlich schneller und intuitiver geht die Bedienung der Menüs mit dem Gamepad. Damit steuert sich **Kingdoms of Amalur** überhaupt ausgesprochen gut, weshalb wir jedem Besitzer eines Gamepads unbedingt zum Einsatz desselben raten.

Eines Helden würdig: die Kämpfe

Doch genug gemosert. Denn trotz der angesprochenen Mankos macht **Kingdoms of Amalur** vor allem eines: Spaß! Und das nicht zu knapp. Grund dafür sind vor allem das fantastische Kampfsystem und das befriedigende Gefühl, Stück für Stück mächtiger zu werden, immer tollere Items zu finden und die Widersacher mit immer fetzigeren Attacken niederzustrecken. Denn hier kommt **Reckonings** bester Aspekt zum Tragen: Bei den Kämpfen haben sich die Entwickler augenscheinlich von erfolgreichen Actionspielen wie **God of War** (PS3) inspirieren lassen. Wie in dem Götterepos steuern wir unsere Figur grundsätzlich aus der Schulterperspektive und lassen sie im Kampf Ausweichrollen vollführen, mit dem Schild blocken und mit absolut fantastisch durchchoreografierten Kombo-Angriffen kontern. Entscheidend ist dabei ein gutes Timing, da auch die Gegner ähnliche Künste beherrschen und jede Gelegenheit für einen gut platzierten Angriff nutzen. Hinzu kommt die Möglichkeit, jede Angriffskombination mit Fähigkeiten und Zaubern zu vermischen oder die beiden angelegten Waffen frei zu wechseln. All das resultiert in einem dynamischen Kampfsystem, das sich unglaub-



Der Held wirkt stets richtig heroisch, was an den tollen Animationen und dem fabelhaften Itemdesign liegt.

Durch das abgefahrene Monsterdesign hebt sich **Reckoning** von anderen RPGs ab.

Die Kämpfe sind wesentlich taktischer, als es zunächst den Anschein hat. Nur mit dem richtigen Timing der Kombo-Attacken kommt man gegen mehrere Gegner gleichzeitig an.

lich gut anfühlt und das es in der Form bisher in keinem PC-Rollenspiel gab. Verstärkt wird das durch den suchtfördernden Sammeltrieb der Marke **Diablo**. Die Spielwelt ist zum Bersten gefüllt mit tollen Waffen und Rüstungen, die unserem Recken nicht nur haufenweise Boni verschaffen, die Items sind obendrein verdammt schick designt, wodurch unser Held stets wie eine richtig coole Sau wirkt.

Deines Glückes eigener Schmied

Besonders schön ist auch, dass es für das fabelhafte Spielgefühl völlig unerheblich ist, welche Art von Charakter wir spielen. Denn in **Reckoning** entscheiden wir uns zu Spielbeginn nicht für eine Klasse, sondern machen das fließend im Spiel. Mit jedem Stufenaufstieg dürfen wir drei Talentpunkte frei auf die Fähigkeitsbäume Macht (für den typischen Haudrauf), Raffinesse (vornehmlich Schurkenfähigkeiten) und Zauberei (Sie wissen schon, das mit den Karnickeln und den Hüten) verteilen. Mit steigender Stufe in den einzelnen Aspekten schalten wir zudem Schicksale frei, die uns prozentuale Boni und vereinzelt auch einzigartige Fähigkeiten verpassen. Das System ist deswegen so praktisch, weil wir unser Schicksal auf Wunsch bei Schicksalswebern, die wir in den meisten Städten vorfinden, jederzeit gegen eine Gebühr an Goldmünzen auflösen dürfen. Dadurch werden sämtliche bisher verteilten Fähigkeitspunkte zurückgesetzt und können neu verteilt werden. Hat man seinen Hammer schwingenden Krieger mal satt oder will man einfach nur eine interessante Klassenkombination ausprobieren, genügt der Gang zum Schicksalsweber. Immerhin wirkt sich das Dasein als Schicksalsloser also auf die Spielmechanik aus. Und die ist so rund und spaßfördernd, dass der Aufenthalt in **Reckoning**s interessanter, richtig großer Welt trotz der austauschbaren Handlung und der unzeitgemäßen Dialogpräsentation zum Weiterspielen motiviert.

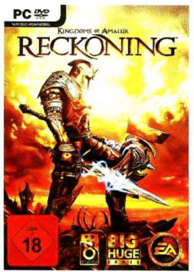
Spezialausrüstung per DLC





Herunterladbare Inhalte sind inzwischen kaum noch aus Spielen wegzudenken. So gibt es auch für **Kingdoms of Amalur** DLCs in Form von käuflich zu erwerbenden Item-Sets und einzigartigen Ausrüstungsgegenständen. Derartige Inhalte können direkt über einen Menüpunkt im Hauptmenü erworben werden und landen dann in der Schatztruhe für Sonderlieferungen (oberes Bild) im ersten Dorf, das man in **Reckoning** besucht. Ein erstes, richtig schickes **Mass-Effect**-Rüstungsset (Bild rechts) gibt's sogar kostenlos für das Erledigen einer Nebenaufgabe in besagtem Dorf. Ob es auch Story-DLCs geben wird, ist bisher ebenso wenig bekannt wie die Preise der Item-DLCs.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	09.02.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Schnitte sind absolut nicht nötig. Wir wundern uns sogar etwas über die hohe USK-Freigabe.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Quad 2,4 GHz/AMD Phenom X4 2,6 GHz, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX260/ATI Radeon HD4850

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Reckoning ist ein reines Solospiel. Allerdings ist bereits ein Online-Rollenspiel in der gleichen Spielwelt geplant.

MAX. SPIELERANZAHL	–
SPIELMODI	–

Viktor meint

„So müssen sich Kämpfe als Fantasy-Held anfühlen!"

Mein Vorurteil › Neue Marken sind mir immer willkommen und **Kingdoms of Amalur** scheint ein vielversprechendes Konzept zu verfolgen.

Die Grundidee des Schicksalslosen, der mit seinen Taten die vorherbestimmten Abläufe Amalurs völlig aus den Fugen bringt, finde ich absolut klasse. Nur warum spiegelt sich dieser clevere Storyansatz nicht auch in der Spielerfahrung wider? Statt folgenschwere Entscheidungen zu treffen und die Bewohner Amalurs und deren Leben nachhaltig zu beeinflussen, erledige ich einfach nur eine Quest nach der anderen, ohne echte Auswirkungen zu spüren. Hat man sich damit abgefunden, bleibt trotz der Schwächen in puncto Handlung und Charaktere ein spaßiger Mix aus riesigem Rollenspiel-Epos und Actionspiel, der mit seiner grandiosen Spielmechanik bis zum Schluss motiviert. Besonders angetan haben es mir die launigen Kämpfe und das freie Charaktersystem.

Felix meint

„Beim nächsten Mal bitte mehr Drama, Baby!"

Mein Vorurteil › Ich war skeptisch! Weder der Grafikstil noch die Geschichte haben mich gereizt. Dafür haben mir die Kämpfe vom ersten Klick an gefallen!

Habe ich Spaß mit dem Spiel? Ja! Bin ich begeistert? Nein! **Reckoning** beschäftigt mich mehr, als dass es mich mitreißt. Die Kämpfe sind cool und die Beutejagd macht Laune. Doch nach Storybomben wie **Mass Effect** oder **The Witcher 2** erwarte ich heutzutage einfach mehr von einem RPG: ich will moralische Entscheidungen, spannende Charaktere, eine fesselnde Story! All das fehlt **Reckoning** leider – darum reicht's trotz solidem Spielspaß nicht ganz für die Oberliga.

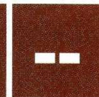
Wertung

PRO
- Toll animiertes, richtig dynamisches Kampfsystem
- Riesige, mit Aufgaben gespickte Spielwelt
- Freie Charakterentwicklung
- Einige nette, kleine Ideen

CONTRA
- Öde Dialogpräsentation
- Austauschbare Charaktere
- Maue Handlung ohne Höhepunkte
- Umständliche Menüführung

GRAFIK	8
SOUND	8
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	--




Durch gute Leistungen schalten Sie Extras wie neue Helikopter frei, beispielsweise diesen Blackhawk-Heli.


Mit der Maus lenken Sie den roten Strahl, der Ihnen als Zielhilfe dient. In der Theorie funktioniert das besser als in der Praxis.


Wie im Original müssen Sie mit Ihren Helis Personen aus Gefahrenzonen retten und herausfliegen.

Choplifter HD

Nettes Pilotprojekt

Genre: Action | Entwickler: InXile Entertainment | Hersteller: Konami

Text: Thomas Eder

Der Klassiker macht auch im 2012er-Gewand eine gute Figur!

Sage und schreibe 30 Lenze hat das Ur-**Choplifter** auf dem Buckel – im Jahr 1982 erschien das Actionspiel für Apple-Computer, bevor es ab 1985 als Sega-Arcade-Automat seinen Durchbruch feierte. Im Laufe der Jahre wurde das Spiel für verschiedene 80er-Jahre-Konsolen und Heimcomputer wie den C64 umgesetzt, seit dem dritten Teil für das SNES und den Ur-Game-Boy war es allerdings still geworden um das einst so populäre **Choplifter**. Zum runden Jubiläum fassten sich Hersteller Konami und das Entwicklerstudio InXile Entertainment ein Herz und hauchten dem Klassiker neues Leben ein.

Flap, Flap, Flop?

Auch im Remake schlüpfen Sie in die Rolle eines Helipiloten und erledigen Rettungs- und Angriffsmissionen. Die 2D-Spielmechanik orientiert sich dabei stark am Original, wurde aber sinnvoll erweitert: Sie steuern Ihren Heli in Seiten- oder Frontalansicht, landen, um Personen oder Treibstoff aufzunehmen, und sind mit einer Gatling-Kanone (überhitzt bei längerem Gebrauch) und Raketen (nur in begrenzter Anzahl verfügbar) ausgerüstet. Den Hubschrauber fliegen Sie mit der Tastatur, gezielt wird mit der Maus. In den verschiedenen Missionen müssen Sie Ihren Heli häufig drehen, um etwa lästige Gegner im Vordergrund ins Jenseits zu schicken. Dieses Spielelement wurde dem Klassiker entnommen, stört aber im Eifer des Gefechts oftmals und wirkt überflüssig. Ihr Fluggerät verfügt über einen zuschaltbaren Boost, der Sie zwar schneller fliegen lässt, dessen Einsatz sich aber deutlich bei Ihren knapp bemessenen Treibstoffvorräten bemerkbar macht. Die 30 Missionen bieten zumindest ein wenig Abwechslung – neben obligatorischen Rettungs- und Zerstörungsmissionen setzen Sie unter anderem Saboteure ab und bekommen es mit Zombies zu tun. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr fordernd, vor allem der Wechsel zu Zielen im Vordergrund gestaltet sich umständlich. Für langfristigen Spielspaß des mit einem Preis von 15 Euro nicht gerade günstigen Remakes sollen Extras wie größere Helikopter sorgen, die Sie durch gute Leistungen freischalten können. Technisch gibt's wenig zu meckern: Grafik und Sound sind zwar nicht herausragend, aber immerhin okay, die Steuerung funktioniert, nur das Zielen mit der Maus sollte präziser sein. Mit einem Controller mit zwei Analogsticks lässt es sich immerhin etwas präziser ballern.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	12.01.2012
SPRACHE/TEXT	englisch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Choplifter HD ist ungeschnitten, die Action ist comichaft und humorvoll inszeniert.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,0 GHz CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit mindestens 256 MB RAM, 2,0 GB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Choplifter HD lässt sich nur allein spielen –Mehrspieler-Modi bietet das Spiel keine.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Thomas meint



„Eine dem großen Original würdige Neuauflage!"

Mein Vorurteil ▸ Das Original habe ich schon gerne gespielt, auf das Remake bin ich heiß!

Abgesehen von der Steuerung und dem Schwierigkeitsgrad habe ich nur wenig zu meckern. Technisch kommt die Neuauflage gut rüber, spielerisch bin ich überrascht, wie gut das Gameplay in die Gegenwart geholt wurde.

Wertung

PRO
- Schönes Action-Gameplay
- Taktische Einschläge
- Nette Technik

CONTRA
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- Nervige Gegner im Vordergrund
- Recht wenig Abwechslung

GRAFIK 7
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	--

Aufgrund des Finsternis-Fluchs manifestieren sich Jackie Estacados böse Gedanken in zwei schlangenartigen Tentakeln, die ihm aus dem Rücken wachsen.

The Darkness 2

Arme der Finsternis


Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Digital Extremes | Hersteller: 2K Games

Text: Toni Opl

Mafia-Killer Jackie Estacado ist zurück. Und mit ihm die Dunkelheit!



Jackie wer? Die Finsternis? Habe ich etwas verpasst? Wann kam denn Teil 1?
Sofern Sie ausschließlich am PC zocken, haben Sie tatsächlich etwas verpasst. Nämlich den konsolenexklusiven Vorgänger, der im Juni 2007 für Xbox 360 und PS3 erschienen ist (Details im Infokasten auf der rechten Seite). Das Spiel wiederum basiert auf der gleichnamigen Comicreihe, die im Dezember 2007 erstmals in Deutschland veröffentlicht wurde (Splitter-Verlag) und seit 2009 von Paninicomics herausgegeben wird.

Nun gut, was hat es denn mit diesem Jackie Estacado und der Finsternis auf sich?
Jackie Estacado ist ein Mitglied der New Yorker Mafia und wird zu seiner Volljährigkeit mit dem Finsternis-Fluch belegt. Diese dämonische Macht sucht Jackies Familie schon seit Generationen heim und verleiht ihrem Wirt die Fähigkeit, böse Gedanken in realer Form zu manifestieren. Zudem kann der Träger des Fluchs Finsterlinge als Diener erschaffen. Der Dämon verschlingt allerdings langsam die Seele seines Wirtskörpers.

*Teil 1 haben die **Chronicles of Riddick**-Macher Starbreeze entwickelt. Waren die hier auch wieder am Werk?*
Nein, Für **The Darkness 2** zeichnen die einstigen Flipper-Experten von Digital Extremes verantwortlich. Zu deren Portfolio zählen allerdings auch einige Shooter, wie etwa **Pariah**, **Dark Sector** und die PC-Version von **Homefront**. Das Studio hat die Kernaspekte des Vorgängers beibehalten, aber bei Teil 2 sowohl den Grafikstil wie auch diverse Gameplay-Elemente verändert.

*Kann ich **The Darkness 2** überhaupt genießen, ohne Teil 1 gespielt zu haben?*
Klares „Ja", denn zu Beginn des neuen Abenteuers erhalten Sie eine praktische Zusammenfassung aller bisherigen Ereignisse. Der Nachfolger setzt zwei Jahre danach ein. Jackie kann die Finsternis unterdrücken und ist mittlerweile selbst zum Mafia-Boss aufgestiegen. Doch es kommt, wie es kommen musste: Jackie gerät in eine lebensbedrohliche Situation, die er nur überlebt, wenn er der Finsternis freien Lauf lässt …



Knarren kleineren Kalibers lassen sich kombinieren und gleichzeitig abfeuern. Schrotflinten und Sturmgewehre kann Jackie aber nur beidhändig bedienen.

Ein Luxus-Menü, teurer Wein und zum Nachtisch zwei heiße Blondinen – eigentlich sollte das ein ganz besonderer Abend für Jackie Estacado werden. Doch als Kopf der New Yorker Mafia und Träger eines dämonischen Fluchs hat man eben nicht nur Freunde. Und das führt dazu, dass Sie den Mädels noch nicht einmal ausgiebig auf die Hupen starren können, denn eine Horde schwer bewaffneter Gangster legt das Nobelrestaurant bereits kurz nach Jackies Ankunft in Schutt und Asche. Der Protagonist wird schwer verletzt und überlebt ein weiteres Mal nur, weil er der Finsternis die Kontrolle über seinen Körper überlässt. Der Dämon hegt nämlich größtes Interesse daran, dass sein Wirt nicht abkratzt – Jackie ist unsterblich.

Ein mächtiger Verbündeter

Die Finsternis verleiht ihrem Träger noch weitere übernatürliche Kräfte: Jackie wachsen zwei blutrünstige Schlagen aus dem Rücken, die sich getrennt voneinander steuern lassen. Mit dem linken Tentakel greifen und werfen Sie Gegner und Objekte, der rechte dient als Nahkampfwaffe. Zudem dürfen Sie auf tatkräftige Unterstützung eines kleinen, fiesen Finsterlings setzen, der sich todesmutig auf Gegner stürzt und damit deren Aufmerksamkeit auf sich zieht. An zwei Stellen im Spiel schlüpfen Sie sogar selbst in die Haut des Gnoms, um Jackie aus scheinbar ausweglosen Situationen herauszuboxen.

Geh nicht ins Licht!

Diese Superkräfte stehen Ihnen aber nur zur Verfügung, solange Sie sich im Dunkeln aufhalten. Treten Sie in grelles Scheinwerferlicht, verschwindet die Finsternis. Dann können Sie sich nur noch mit Schusswaffen verteidigen, sind aber deutlich anfälliger gegen die blauen Bohnen Ihrer Widersacher. Man ist als Spieler also immer darauf erpicht, alle Lichtquellen zu zerstören. Das gestaltet sich allerdings als gar nicht so einfach, da Ihnen die Entwickler auch „kugelsichere“ Lampen vorsetzen, die entweder gar nicht auszuknipsen oder an einen meist etwas abseits stehenden, zerstörbaren Generator angeschlossen sind. Diese Pseudo-Rätsel wirken reichlich albern und aufgesetzt. Weitaus glaubwürdiger ist die Möglichkeit, Jackies Fähigkeiten im Laufe des Spiels zu erweitern. So dürfen Sie später beispielsweise einen betäubenden Mückenschwarm auf die Gegner hetzen oder mit alles verschlingenden schwarzen Löchern um sich werfen.

The Darkness (Xbox 360, PS3)

Darum geht's im Konsolen-exklusiven Vorgänger:

Im ersten Teil der Spielereihe steht ebenfalls Jackie Estacado im Mittelpunkt der Ereignisse. Der Mafia-Killer landet auf der Abschussliste seines Onkels, des New Yorker Paten Paulie Franchetti, und überlebt den Anschlag auf sein Leben nur, weil im richtigen Moment die Finsternis aus ihm herausbricht. Jackie macht daraufhin Jagd auf „Onkel Paulie“ und dessen Schergen, muss aber trotz seiner dämonischen Kräfte hilflos mit ansehen, wie seine geliebte Freundin Jenny brutal hingerichtet wird. Die Kampagne von **The Darkness** ist zwar weitgehend linear angelegt, bietet dem Spieler aber die Möglichkeit, Nebenquests von NPCs anzunehmen und per U-Bahn frei zwischen unterschiedlichen Bezirken der Stadt New York hin- und herzureisen. Optisch ist Teil 1 weitaus düsterer gehalten als der Nachfolger und auch das Gameplay unterscheidet sich. In seinem Spiele-Debüt kann Jackie mehrere Finsterlinge gleichzeitig heraufbeschwören und mit einem Tentakelarm über den Boden, an Wänden und Decken entlangkriechen, um Feinde aus der Ferne auszuschalten. Cooles Detail: Im Spiel haben Sie die Möglichkeit, zusammen mit Freundin Jenny den kompletten Film **Wer die Nachtigall stört** auf einem TV-Gerät anzusehen – einer der emotionalsten Videospielmomente überhaupt.


Der Vorgänger bietet einen realistischeren Look und eine packendere Story. Das Gameplay ist allerdings nicht so ausgereift wie im zweiten Teil.

The Darkness 2: Für den deutschen Markt „überarbeitet“ …

The Darkness 2 musste für eine USK-Freigabe stark gekürzt werden. Folgende Aspekte wurden verändert:

Leichenstarre

Das Ragdoll-System wurde komplett deaktiviert. Erledigte Gegner bleiben deshalb starr in der Position liegen, in der sie auf dem Boden aufschlagen. Dadurch sieht man teils völlig unnatürlich zusammengeklappte Körper, die mitunter auch in andere Objekte hineinclippen (Bild rechts oben).

Atmosphäre-Störfaktor: mittel

Schwarzseher

In den teilweise sehr brutalen Zwischensequenzen spritzt zwar reichlich digitales Ketchup, die Körper der Gegner bleiben aber unversehrt. Das ist jetzt noch kein Atmosphäre-Beinbruch, aber eine Cut-Scene am Ende des Friedhof-Levels in der zweiten Spielhälfte hat es dafür richtig krass erwischt. Anstatt die Szene nur zu entschärfen, hat man sich hier für eine Schwarzblende entschieden. Während Sie also im Hintergrund Geräusche hören, die direkt aus einem Schlachthof kommen könnten, sehen sie … einen schwarzen Bildschirm! Extrem uncool!

Atmosphäre-Störfaktor: stark

Keine Hündchenstellung

Fast schon amüsant: Am Anfang des Bordell-Levels kann man teilweise durch die offenen Türen spitzen und in einem der Schlafzimmer sogar eine Dirne beim Sex mit einem Freier beobachten. Allerdings nicht in der deutschen Version: Hier hat man das im „Doggy-style“ kopulierende Paar einfach entfernt, das Gestöhne aber dringelassen.

Atmosphäre-Störfaktor: gering

Reiß dich zusammen!

Die brutalen Hinrichtungen, bei denen Jackie seine Opfer in zwei Hälften reißt, wurden extrem entschärft. Die Animation ist zwar identisch, die Körper der Gegner bleiben aber unversehrt (Bild rechts). Eine Hinrichtungsart, bei der der Körper des Gegners durchbohrt wird, ist ganz entfernt worden.

Atmosphäre-Störfaktor: mittel

Kein „An-die-Wand-Nageln“

Das Pfählen von Gegnern mit spitzen Gegenständen wie Eisenstangen oder Billard-Queues wird zwar mit zusätzlichen Erfahrungspunkten belohnt, getroffene Gegner bleiben aber nicht in den Wänden stecken.

Atmosphäre-Störfaktor: gering

Arm ab? Arm dran!

Das Abtrennen von Gliedmaßen ist in der deutschen Version nicht möglich. Schadenstexturen (Verletzungen) werden überhaupt nicht angezeigt.

Atmosphäre-Störfaktor: stark


Ohne Ragdoll-Effekt ergeben sich seltsam zusammengeklappte Leichen.


Die Tentakel reißen an den Beinen, aber der Körper bleibt ganz.

Mysteriöser Feind

Hinter dem Anschlag im Restaurant steckt eine okkulte Vereinigung namens „Die Bruderschaft“, die Jackie seiner finsteren Kräfte berauben und diese für eigene Zwecke nutzen will. Die Jagd nach diesen Burschen führt den Spieler nicht nur durch Schauplätze wie Hinterhöfe, U-Bahn-Tunnel, Lagerhallen und Jackies Prunkvilla, sondern auch durch zahlreiche albtraumhafte Irrenhaus-Sequenzen. Zudem erleben Sie immer wieder Halluzinationen, in denen Jackies tote Freundin Jenny auftaucht. Mit zunehmender Spielzeit scheinen Realität und Wahnvorstellung miteinander zu verschmelzen – ein cooler Story-Schachzug! **The Darkness 2** bietet darüber hinaus reichlich schwarzen Humor und deftige Sprüche, die auch in der deutschen Synchro noch einigermaßen gut rüberkommen. Dennoch vermochte uns die Geschichte – speziell die tragische Romanze zwischen Jackie und Jenny – nicht so zu packen wie im Vorgänger. Auf Grusel- oder gar Schockmomente wartet man vergebens und das dezent enttäuschende, offene Ende lässt zahlreiche Fragen unbeantwortet. Nachfolger, ick hör dir trapsen!

Deutlich ausgereifter

Dafür spielt sich Teil 2 wesentlich runder als der Vorgänger, welcher vor allem mit einer hakeligen Steuerung zu kämpfen hatte. Das Kombinieren von Schusswaffen und Machtkräften geht sowohl per Gamepad als auch mit Maus und Tastatur intuitiv von der Hand, das Zielsystem ist präzise. Zwar könnte sich die Spielfigur noch etwas flinker bewegen, aber auf schnelle Reflexe oder taktisches Vorgehen ist das Gameplay ohnehin nicht ausgelegt. Die Gegner, die mit zunehmender Spieldauer immer stärker werden und besser ausgerüstet sind, verschanzen sich zwar ab und an oder wechseln die Deckung, stürmen aber oft auch einfach blindlings auf Jackie zu. Etwas einfallslos wirken auch drei der vier Boss-Kämpfe, in denen man Ihnen lediglich Gegner vorsetzt, die sich dauernd durch die Gegend teleportieren.


Wenn Sie im Licht stehen, wird das Bild immer heller – bis hin zu einem krassen Blendeffekt. Auf die Finsternis-Fähigkeiten können Sie dann nicht zugreifen.


Den Finsterling dürfen Sie später auch auf Gegner schleudern. Der Zwerg springt den Feinden ins Genick, lenkt sie ab und schaltet sie teilweise auch selbst aus.


Immer wieder taucht Jackies ermordete Freundin Jenny auf. Ist sie wirklich noch zu retten oder doch nur ein Hirngespinst, verursacht vom Finsternis-Dämon?



Im Koop-Modus übernehmen Sie die Kontrolle über einen von vier Auftragskillern. Hier haben wir uns für den Japaner Inugami und sein Schwert entschieden.

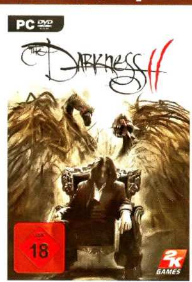
Finsternis mal vier

Zusätzlich zur Einzelspieler-Kampagne bietet **The Darkness 2** den Blutrache-Modus, den Sie wahlweise allein offline oder mit bis zu drei weiteren Spielern online bestreiten können. Cool: Sie schlüpfen hier nicht in die Haut von Jackie Estacado, sondern übernehmen die Kontrolle über einen von vier schrägen Gangster-Vögeln, die jeweils mit einer individuellen Waffe und bestimmten abgeschwächten Finsternis-Kräften ausgestattet sind. Zur Wahl stehen ein Samurai mit Katana, eine Ex-Agentin mit magischer doppelläufiger Schrotflinte, ein Voodoo-Priester mit Zauberstab sowie ein Schotte mit Wurfaxt. Alle vier Charaktere verfügen über einen eigenen, im Vergleich zu Jackie aber abgespeckten Talentbaum, auf dem sich die individuellen Fähigkeiten verbessern lassen. Hierzu zählen auch Buffs, die sich positiv auf die Mitspieler auswirken.

Mafia-Handlanger

Der Blutrache-Modus gliedert sich seinerseits in zwei Varianten. Der Menüpunkt „Kampagne" bietet acht zusammenhängende Missionen, welche inhaltlich an die Haupthandlung des Spiels anknüpfen. Sie erledigen hier diverse Aufträge auf Nebenschauplätzen und machen Jagd auf Personen, die im Solo-Abenteuer zwar angesprochen, aber nicht gezeigt werden. Unter „Abschussliste" erwartet Sie eine Reihe von Einzelmissionen, die thematisch ebenfalls an Jackie Estacado, die Finsternis und die mysteriöse Bruderschaft angelehnt sind. Einige davon sind im Alleingang nicht spielbar und deshalb auf den Online-Modus beschränkt. Blutrache stellt gerade wegen der eigenen Mini-Kampagne eine nette Ergänzung zur Haupt-Handlung dar. Der Wiederspielwert ist aufgrund der vier unterschiedlich ausgerüsteten Charaktere samt eigenem Talentbaum entsprechend hoch. Und der letzte Bosskampf ist sogar fast spektakulärer als der finale Showdown im Einzelspieler-Modus. Die Missionen selbst bieten allerdings nicht allzu viel spielerische Abwechslung.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	10.02.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Zahlreiche, teils schwerwiegende Schnitte (Details im Infokasten auf der linken Seite)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2 GHz Dual-Core/Athlon 64 X2 4200+, GeForce 8600/Radeon HD 2600 (Minimum)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Online-Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Hier erledigen Sie mit einem von vier wählbaren Charakteren diverse Nebenmissionen, die an die Haupt-Story angelehnt sind.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	2

Toni meint

„Schwächere Story, besseres Gameplay."

Mein Vorurteil › Nach dem Spielen der Vorschau-Version war ich mir sicher, dass **The Darkness 2** gut wird. Nur die USK-Freigabe machte mir Sorgen ...

... zu Recht, wie sich jetzt herausstellte. Ich bin beileibe kein Splatter-Fanatiker und behaupte auch nicht, dass zensierte Spiele immer schlechter sind als das Uncut-Original. Im Falle von **The Darkness 2** ergeben sich aus den Schnitten aber große visuelle und kleinere spielerische Ungereimtheiten, die dem Titel doch einiges an Atmosphäre rauben. Es wird im Spiel ständig davon geredet, wie abgrundtief böse und zerstörerisch die Finsternis ist. Da gehört es dann eben auch dazu, dass es die Gegner ab und an mal zerfetzt. Davon abgesehen spielt sich Jackies zweites Abenteuer – und das ist immer noch der wichtigste Punkt – viel runder als der Vorgänger. Der neue Comic-Look steht dem Titel hervorragend, nur die Story ist nicht mehr so emotional packend wie in Teil 1.

Für Vorbesteller: Die Limited Editon

Folgende Inhalte bietet die Sonderausgabe:

- Ein exklusives, gedrucktes Artwork mit einer Zeichnung von Serien-Schöpfer Marc Silvestri
- Kostenloser Download der digitalen **The Darkness Origins**-Comics, Volume 1 und 2
- Ein exklusives alternatives Finsterling-Outfit
- Zwei Charakter-Upgrades:
  „Gourmet-Herzen" (Bonus für das Fressen von Herzen)
  „Reliktjäger" (macht Sammelobjekte in der Spielwelt ausfindig)

Wertung

PRO
- Sinnvolle Gameplay-Änderungen
- Cooler neuer Comic-Look
- Ordentliche deutsche Sprecher
- Schwarzer Humor, deftige Sprüche
- Unterhaltsamer Koop-Modus

CONTRA
- Deutsche Fassung stark zensiert
- Story schwächer als bei Teil 1
- Schusssichere Lampen? Albern!
- Gegner-KI allenfalls Mittelmaß

GRAFIK	8
SOUND	8
STEUERUNG	9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	78


Grüne Blöcke bewegen Sie mittels cleverer Manipulation der gelben und roten Steine durch die Levels.

Qube

Bauklötze stauen

Genre: Puzzle | Entwickler: Toxic Games | Hersteller: Toxic Games

Text: Peter Bathge

Das Indie-Puzzlespiel tritt in die Fußstapfen von Valves **Portal**.

Ganz wie im großen Vorbild **Portal** stapfen Sie in **Qube** in der Ego-Perspektive durch klinisch sterile Testräume und bewältigen ein Physikrätsel nach dem anderen. Anders als in **Portal** manipulieren Sie dazu farbige Blöcke – ganz simpel mit linker und rechter Maustaste.

Alles so eckig hier!

Rote Kuben fahren aus Wänden und Boden, blaue Würfel katapultieren den Spieler oder andere Kisten in die Luft, gelbe Dreifach-Blöcke verwandeln sich in eine Treppe. Diese drei Quadertypen bekommen fix Gesellschaft, was für komplexere Kopfnüsse sorgt. So verschieben Sie mehrere Gegenstände gleichzeitig durch den Einsatz von Magneten, leiten Lichtstrahlen über ein Dutzend Stationen ins Ziel um und rotieren die Levelwände ähnlich wie einen von Rubiks Zauberwürfeln.

An die Hand genommen

Qube bringt Ihnen den Umgang mit jedem Rätselelement in Etappen bei. Begabte Spieler fühlen sich aber zu Beginn unterfordert; gegen Ende erwartet Gehirnakrobaten zum Glück noch so manche Herausforderung. Kleine Macken verhindern den ungestörten Rätselspaß. Im Rahmen der Magnetpuzzles kommt es stellenweise zu Ungenauigkeiten bei der Physikberechnung und wenn Sie in absoluter Finsternis Blöcke justieren, nervt der ständige Zwang, das Licht ein- und auszuschalten.

Spieler allein zu Haus'

Gewöhnungsbedürftig: Die wenigen vorhandenen Zwischensequenzen erwecken den Anschein, eine Handlung zu erzählen, aber weder vermitteln sie Hintergründe zum Protagonisten noch zur Testanlage oder den Handschuhen, mit denen der Spieler die Blöcke verschiebt. Hinweise auf den übergeordneten Zusammenhang fehlen ebenso wie Sprachausgabe oder andere Charaktere. In den gerade einmal drei Stunden Spielzeit geht es ausschließlich um die Puzzles; Humor und Spannung wie bei der **Portal**-KI Glados suchen Sie vergebens. **Qube** gibt es nur als Download auf www.steampowered.com oder www.gamersgate.com.


Die wenigen Zwischensequenzen sehen hübsch aus, versäumen es aber, eine Geschichte zu erzählen.


Die Rätsel werden zunehmend komplexer und profitieren von der beständigen Einbindung neuer Elemente.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 11,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	16.12.2011
SPRACHE/TEXT	-/Englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Keine deutsche Version, keine Gegner, kein Grund für Schnitte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 2 GHz/Athlon XP 2000+, Geforce 8400 GS/Radeon HD 3450, 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In **Qube** zerbrechen Sie sich ganz allein den Kopf über die cleveren Puzzles, ein Mehrspielermodus fehlt.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Peter meint



„Das Würfelspiel für gewisse Stunden. Also drei."

Mein Vorurteil ▸ Stilsicher und knifflig: **Qube** wird genauso charmant-spaßig wie **Portal**!

Nachdem ich mich mit der Abwesenheit einer Geschichte abgefunden hatte, bereiteten mir die klug konzipierten Puzzles viel Spaß – auch wenn es bei einem kurzen Vergnügen blieb. Ich warte auf DLC-Levels – und **Qube 2**!

Wertung

PRO
- Abwechslungsreiche Kopfnüsse
- Intuitive Mechanik, flache Lernkurve
- Schlichter, aber schöner Stil

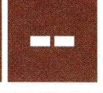
CONTRA
- Story-Fäden laufen ins Leere.
- Kleine Physik-Ungenauigkeiten
- Kurze Spielzeit, null Wiederspielwert

GRAFIK 8

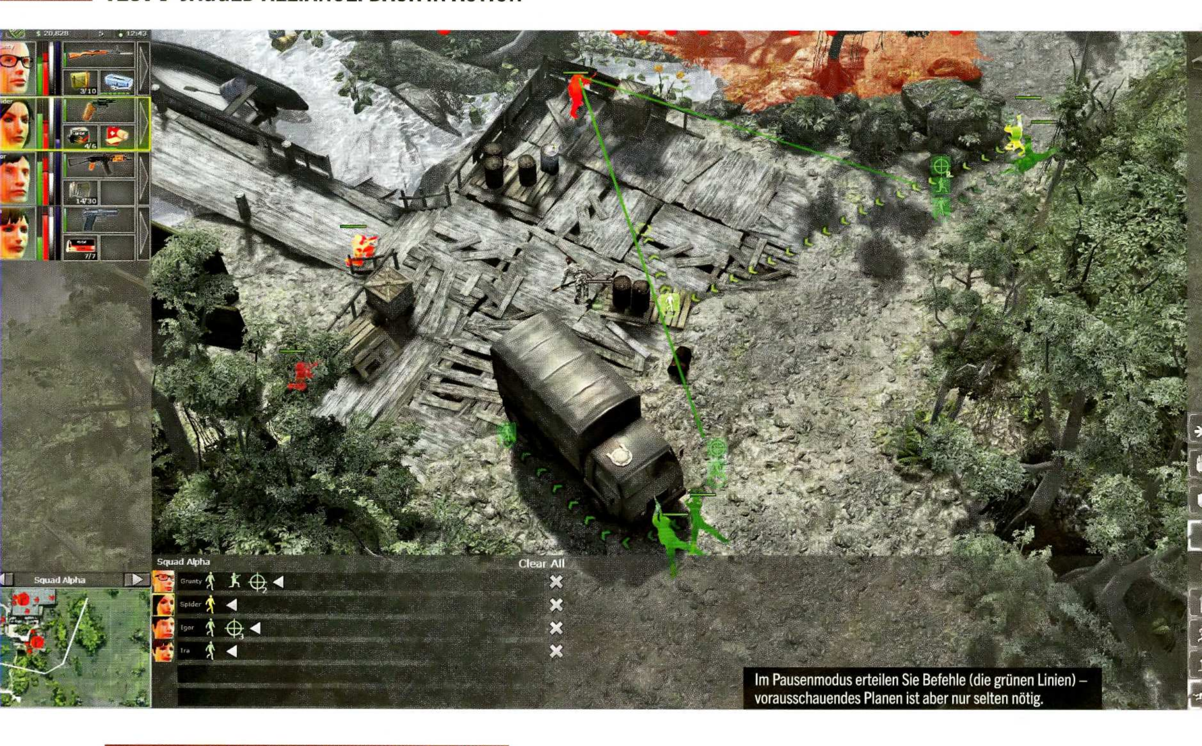
SOUND 6

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--




Der neue Spielehit ab sofort auf www.gratisonlinespielen.de!
RAGE OF STORMS
NEU!
KOSTENLOS!
SPIELE
„RAGE OF STORMS“
JETZT KOSTENLOS AUF
www.gratisonlinespielen.de



Im Pausenmodus erteilen Sie Befehle (die grünen Linien) – vorausschauendes Planen ist aber nur selten nötig.

Jagged Alliance: Back in Action

Eine Runde aussetzen!

Genre: Taktik | Entwickler: Coreplay | Hersteller: Bitcomposer Games

Text: Peter Bathge

Die Neuauflage eines 13 Jahre alten Taktikklassikers verschreckt alte Fans.

Back in Action legt das famose Rundentaktikspiel **Jagged Alliance 2** von 1999 neu auf – und verabschiedet sich zugunsten eines Echtzeitsystems mit Pausefunktion von den Rundenkämpfen. Ansonsten bleibt vieles gleich: Noch immer befreien Sie die Bevölkerung des Inselstaats Arulco vom Joch einer Diktatur und bekommen es mit den Soldaten der Tyrannin Deidranna zu tun.

Das funktioniert immer noch

Zu Spielbeginn stellen Sie ein Söldnerteam für Ihren Befreiungsfeldzug zusammen. 40 Spezialisten stehen zur Auswahl, der limitierende Faktor ist Ihr Startkapital, von dem Sie sowohl das Gehalt der Kämpfer als auch deren Ausrüstung bezahlen. Nachdem Sie zu Beginn einen Flughafen eingenommen haben, ordern Sie nämlich per Laptop Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die ebenso wie neue Söldner nach wenigen Tagen eingeflogen werden. Während der Wartezeit drehen sich die Uhren in Arulco weiter; Ihr Team bewegt sich in Echtzeit über die riesige strategische Karte. Diese ist in zahlreiche Sektoren unterteilt, deren Umrisse nicht mehr dem strengen Schachbrettmuster von **Jagged Alliance 2** folgen. Welches Gebiet Sie als Nächstes befreien, entscheiden Sie selbst; lediglich die Stärke der Widersacher und Ihre eigenen Ressourcen schränken Sie ein. Unterwegs tragen die Bewohner Nebenaufgaben an Sie heran, für deren Erfüllung Geld und spezielle Schießeisen winken. So kassieren Sie Kopfgeld für einen abtrünnigen Söldner oder suchen nach einer einzigartigen Packung Frühstücksflocken, für die ein reicher Schnösel eine Million Dollar bezahlt. Gegenstände finden Sie bei erledigten Gegnern sowie in Regalen und Munitionskisten. Die Suche nach Knarren, Munition und medizinischen Vorräten macht Laune, zumal Sie Schalldämpfer und Zielfernrohre an die Schießprügel schrauben dürfen. Neben der Ausrüstung verbessern Sie im Laufe der 40 Stunden langen Kampagne auch die Eigenschaften Ihrer Söldner: Wer fleißig Gegner ausknipst, Verbündete heilt, Schlösser knackt, beschädigte Waffen repariert oder versteckte Minen entschärft, sammelt Erfahrungspunkte. Mit jedem Levelaufstieg erhalten Ihre Untergebenen sieben Zähler, die Sie auf Fähigkeiten wie Treffsicherheit oder Sprengstoff verteilen – das hat spürbare Auswirkungen und motiviert langfristig.

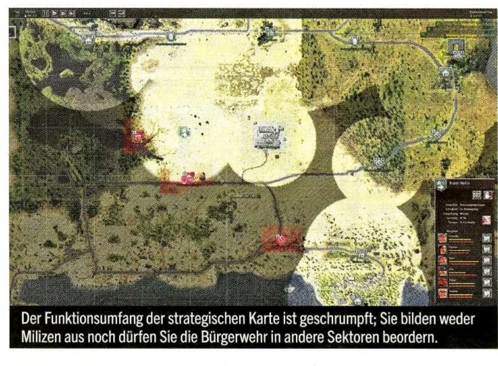
Das sorgt für Probleme

Die Anfangsphase von **Back in Action** gestaltet sich schwierig, aber spannend: Zu Beginn fiebern Sie regelrecht mit, wenn Ihr Scharfschütze seine letzte Patrone in den Lauf legt und auf einen der neuen Nahkampfgegner zielt, der auf ihn zustürmt. Doch haben Sie erst einmal hochwertige Waffen erbeutet, verlieren die Kämpfe rasch an Reiz. Zumal Sie schon bald im Geld schwimmen: Jedes befreite Gebiet erhöht die täg-

liche Summe, die Ihrem Konto gutgeschrieben wird, außerdem finden Sie in Städten Händler, denen Sie überflüssigen Krempel verkaufen. Das drückt den einzigen vorhandenen Schwierigkeitsgrad genauso in die Tiefe wie die KI-Probleme von **Back in Action**. Die Computergegner gehen nur in Einzelfällen clever vor, weichen Granaten aus oder suchen Deckung. Viel öfter jedoch rennen sie kopflos in ihr Verderben: Wenn sich Ihr Team an einer Engstelle verschanzt und die Aufmerksamkeit der Gegner durch ein Geräusch erregt, stürmen die aggressiven KI-Feinde in Gruppen zum Ort des Aufruhrs. Dort lassen sie sich der Reihe nach von Ihren Söldnern abknallen. Doof! Doch auch die eigenen Truppen haben Aussetzer und verweigern in seltenen Fällen den Schießbefehl, obwohl sie bei Auseinandersetzungen auf kurze Entfernung eine garantierte Trefferchance besitzen. Mehr Fehlschuss als Volltreffer ist das Plan&Go-System. Die Pausefunktion erweist sich zwar als nützlich, an die taktische Tiefe der alten Rundengefechte reicht der Echtzeitkampf aber nicht heran. Besonders die Synchronisierung der Aktionen mehrerer Söldner erweist sich als überflüssig, lediglich die Aneinanderreihung von Befehlen ist praktisch. So legen Sie etwa fest, dass einer Ihrer Untergebenen erst hinter eine Kiste robbt, sich dann aufrichtet und Kopfschüsse auf zwei Feinde abgibt. Die klobige Benutzeroberfläche und das fummelige Inventar erschweren allerdings den Kampf gegen Deidranna.

Das fehlt

Einige Aspekte des Originals wurden entfernt. Es fehlen sowohl der optionale Science-Fiction-Modus und die Zwischensequenzen aus Deidrannas Palast als auch der Nebel des Krieges (alle Feinde sind von Beginn an zu sehen) sowie die Erstellung eines eigenen Söldners. Gegenstände lassen sich zudem nicht mehr kombinieren und die von Fans geschätzte Charakterzeichnung der Söldner beschränkt sich auf lieblos eingelesene, sich ständig wiederholende Kommentare zum Spielgeschehen.


Der Funktionsumfang der strategischen Karte ist geschrumpft; Sie bilden weder Milizen aus noch dürfen Sie die Bürgerwehr in andere Sektoren beordern.


Je näher Sie Deidrannas Palast kommen, desto schwerere Geschütze fährt die Diktatorin auf. Dieser Panzer hatte aber keine Chance gegen eine platzierte Rakete.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	09.02.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Bei Treffern spritzt Blut, drastischer geht es auch in der US-Version nicht zu.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Dual-Core-Prozessor mit 1,8 GHz, Grafikkarte mit Shader-3.0-Unterstützung, 1 GB RAM, Internetverbindung (Steam-Aktivierung)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kein Mehrspielermodus enthalten. Ihre bis zu sechs Söldner pro Squad kommandieren Sie ganz allein.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Speziell für Spezialeinheiten

Back in Action steht in drei Versionen im Handel.

Bereits die Standardausgabe glänzt mit zwei Zusatzinhalten: Neben der Spiel-DVD stecken in der Packung eine kleine Karte von Arulco sowie mehrere Aufkleber. Für die rund 56 Euro teure Special Edition legt Bitcomposer Games eine größere Version der Karte bei (siehe Bild) sowie ein Quartett-Kartenspiel, das die Konterfeis der Söldner auf Pappe bannt. Obendrauf gibt es einen 336 Seiten starken Roman aus dem **Jagged Alliance**-Universum, der erst im Mai den Buchhandel erreicht. Besonders treue Fans dürfen zudem nach der auf 500 Stück limitierten Limited Edition Ausschau halten: Für knapp 90 Euro gibt es alle Inhalte der Special Edition in einer Laptoptasche plus den Soundtrack.



Peter meint

„Arulco ist es nicht wert, befreit zu werden!"

Mein Vorurteil ▸ Echtzeit statt Runde: Sakrileg, die Entwickler von Coreplay beschmutzen das Andenken an **Jagged Alliance 2**!

Das umstrittene Plan&Go-System ist noch das geringste Übel von **Back in Action**. Tatsächlich funktioniert das Kämpfen mit der Pausefunktion meistens gut. Allerdings sorgen KI-Mängel von Gegnern und Söldnern immer wieder für viel zu simple Gefechte oder Frust wegen dämlicher Fehlschläge. Zusammen mit der spartanischen Präsentation, der hakeligen Bedienung und den fehlenden Features ergibt das ein Remake, das dem Original in allen Belangen unterlegen ist.

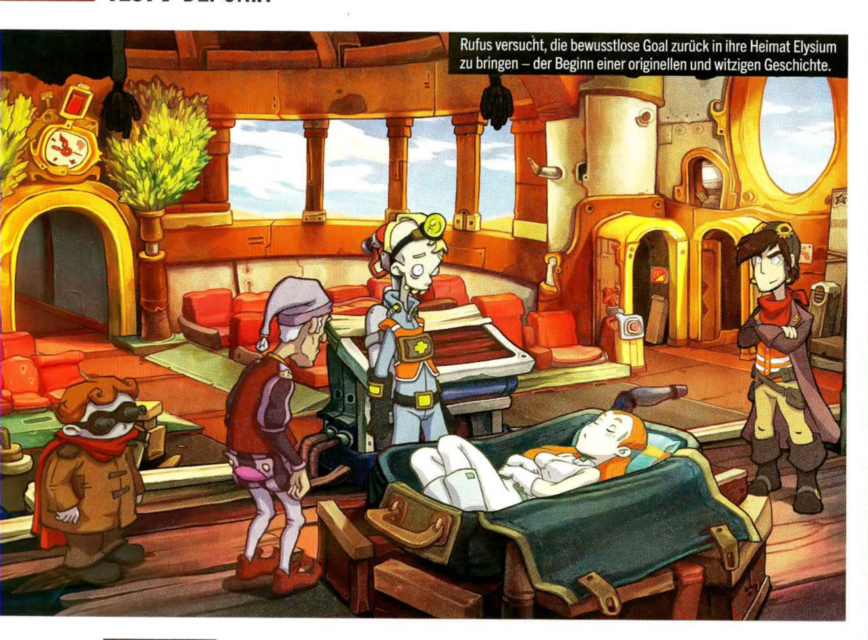
Wertung

PRO
- Pausefunktion lässt Raum für Taktik.
- Söldnerverbesserung motiviert.
- Beachtlicher Umfang
- Große spielerische Freiheit

CONTRA
- Störende KI-Unzulänglichkeiten
- Gegner sind von Beginn an sichtbar.
- Viele Inhalte des Originals fehlen.
- Kamera ist zu nah am Geschehen.
- Kaum Komfortfunktionen

GRAFIK	6
SOUND	7
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
66	--



Rufus versucht, die bewusstlose Goal zurück in ihre Heimat Elysium zu bringen – der Beginn einer originellen und witzigen Geschichte.

Deponia

Neulich auf der Kippe

Genre: Adventure | Entwickler: Daedalic Entertainment | Hersteller: Daedalic Entertainment

Text: Felix Schütz

Daedalics neuer Adventure-Hit: Starke Gags, aber offenes Ende

Herrlich schräg: Die Adventure-Profis von Daedalic Entertainment (**Harveys Neue Augen**) haben sich ein kunterbuntes Sci-Fi-Szenario ausgedacht, nämlich einen Schrottplaneten namens Deponia. Dort haust der verschrobene Tüftler Rufus, der die riesige Müllkippe gehörig satthat und lieber in Elysium leben will, einer majestätischen Himmelsstadt, die weit über Deponia schwebt. Rufus' Fluchtversuch geht natürlich schief: Mit einer selbstgebastelten Rakete feuert sich der sympathische Nichtsnutz auf ein Schiff der Elysianer, nur um dort gleich das nächste Unheil anzurichten: Durch sein Verschulden stürzt Goal, eine mysteriöse Schönheit, aus der Himmelsstadt hinab in die Tiefen von Deponia. Durch den Aufprall fällt die Unbekannte in ein tiefes Koma – der Auftakt einer turbulenten Liebesgeschichte, in der Rufus ebenso beherzt wie vertrottelt versucht, Goal zurück nach Hause zu bringen.

Point & Click auf Top-Niveau

Mit viel Slapstick und Wortwitz überzeugt **Deponia** als ausgelassenes, schwarzhumoriges Comic-Adventure. Die teils mordsfrechen Dialoge werden von Sprechern vorgetragen, die ihre Rollen mit Spaß und Hingabe verkörpern, allen voran Rufus, der Daedalic besonders gut gelungen ist. Auch bei der Grafik konnten sich die Entwickler gegenüber ihren früheren Werken noch mal steigern: Die handgezeichneten Hintergründe strotzen vor Details und das Charakterdesign ist Daedalic super gelungen. Die Animationen, ebenfalls von Hand erstellt, sind zwar nicht so flüssig wie in einem Zeichentrickfilm, doch dafür sind sie abwechslungsreich und oft an die jeweilige Situation angepasst. Doch nicht nur die Präsentation gefällt, auch der Inhalt stimmt: **Deponia** ist ein klassisches Point&Click-Adventure auf hohem Niveau, die meisten Rätsel sind mit etwas Überlegung gut lösbar. Nur selten ließen sich die Designer zu etwas abstrusen Knobeleien hinreißen, die man dann meist eher durch stures Herumprobieren löst – hier hätten wir uns ein paar zusätzliche Tipps gewünscht. Auch einige Minispiele können Nerven kosten, doch auf Wunsch lassen sich diese Aufgaben überspringen – das ist fair. Lob verdient die Steuerung: Per Mausrad wird das Inventar bequem ein- und ausgeblendet und die mittlere Maustaste dient der Hotspot-Anzeige. Praktisch!

Fortsetzung folgt?

Deponia macht sehr vieles richtig – bis auf den Ausgang der Story, der nach sechs bis acht Spielstunden völlig offen bleibt; die Handlung wird schlichtweg nicht zu Ende erzählt. Dass Daedalic seinem Adventure-Hit kein befriedigenderes Ende gönnt, hat natürlich einen Grund – der Abspann deutet klar auf einen Nachfolger hin.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 27,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	27.01.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist zwar gehörig schwarzhumorig und damit vielleicht nichts für Kinder, doch zensieren muss man deswegen nix – darum erscheint **Deponia** natürlich ungekürzt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 2 GHz (Single Core), 2 GB RAM, Grafikkarte mit mindestens 512 MB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Adventure und Multiplayer? Vergessen Sie's.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Felix meint



„Daedalics bestes Spiel – sobald es ein Ende hat."

Mein Vorurteil ▸ Daedalic steht für tolle Adventure-Unterhaltung, meine Erwartungen sind hoch!

Deponia ist klasse! Es sieht toll aus, ist lustig geschrieben, die Rätsel sind meistens fair und die Sprecher fein gewählt. Aber: Eine gute Story braucht auch ein gutes Ende. Und das fehlt **Deponia** noch. Darum will ich einen Nachfolger!

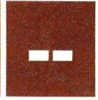
Wertung

PRO
- Sympathisch-trotteliger Antiheld
- Viele gelungene Gags
- Fein gezeichnete Full-HD-Grafik
- Gut aufgelegte Sprecher

CONTRA
- Unbefriedigendes, offenes Ende
- Manchmal zu wenig Rätselhilfen

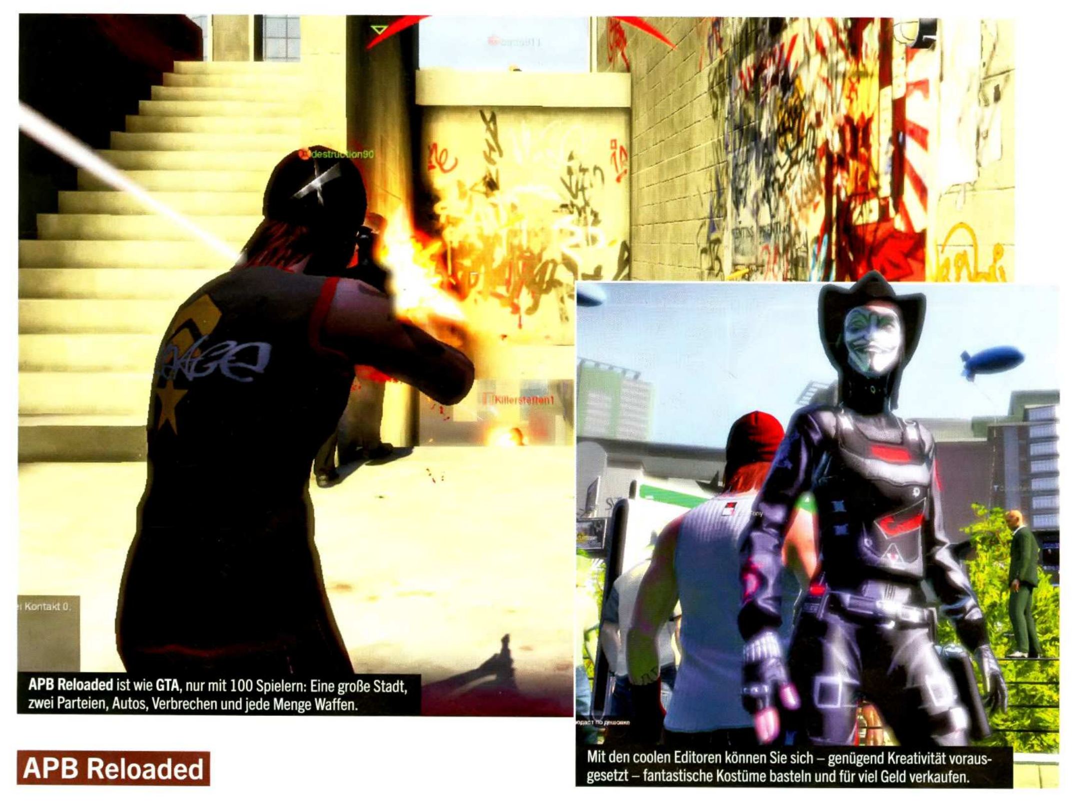
GRAFIK	8
SOUND	8
STEUERUNG	9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	--





PC Games Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE FÜR SCHRAUBER
Heft bequem online bestellen oder abonnieren unter: www.pcgh.de/go/shop
PC Games Hardware jetzt auch auf dem Ipad: www.pubbles.de



APB Reloaded ist wie **GTA**, nur mit 100 Spielern: Eine große Stadt, zwei Parteien, Autos, Verbrechen und jede Menge Waffen.

Mit den coolen Editoren können Sie sich – genügend Kreativität vorausgesetzt – fantastische Kostüme basteln und für viel Geld verkaufen.

APB Reloaded

Planlos ins Chaos

Genre: Action-MMOG | Entwickler: Gamersfirst | Hersteller: Iceberg Interactive

Text: Robert Horn

Kostenlos und mit weniger Fehlern: Die Neuauflage ist auf einem guten Weg!

APB – All Points Bulletin war, nachträglich betrachtet, ziemlicher Schrott: Das Online-Actionspiel von 2010 zeigte tolle Ansätze, scheiterte aber in der Umsetzung grandios: Viele Elemente waren unfertig, undurchsichtig oder funktionierten einfach nicht so wie geplant. Die Quittung kam prompt: Schon im September desselben Jahres schaltete der schottische Entwickler Realtime Worlds aufgrund des mäßigen Erfolgs die Server ab. Die Firma selbst wurde geschlossen, die Marke **APB** wanderte in die Hände von Publisher K2 Network. Zwei Jahre später, unter Federführung von Entwickler Gamersfirst, erscheint nun die Free-2-Play-Variante der Internet-Ballerei. Die neuen Herren über die fiktive Spielwelt San Paro haben sich viel Zeit gelassen und dem Titel eine lange Beta-Phase gegönnt. Das Ergebnis kann sich im Vergleich mit der Urversion sehen lassen. **APB Reloaded** macht einiges besser, perfekt ist es leider immer noch nicht.

Tausend kleine Sachen

Auf den ersten Blick hat sich in der Welt von **APB** nicht viel verändert; Spielprinzip, Aussehen und grundsätzliche Elemente haben die neuen Entwickler übernommen. Noch immer treten zwei Parteien, Vollstrecker und Kriminelle, in der Stadt San Paro gegeneinander an. Gespielt wird in einer offenen Welt, in der Sie alleine oder im Team Missionen annehmen, um Wände mit Graffiti zu besprühen, Einbrüche zu verüben, einen bestimmten Ort zu besetzen oder einen VIP zu beschützen (beziehungsweise zu erledigen). Leider ähneln sich viele Missionen sehr, sodass Sie meist nur zu einem bestimmten Punkt fahren, eine Taste drücken und Gegner abwehren müssen. Den Reiz zieht **APB Reloaded** also nicht aus kreativen Aufträgen, sondern aus den in einer riesigen Stadt angesiedelten Gefechten mit anderen Mitspielern. Denn das Spiel lost Ihnen bei Annahme der Mission eine möglichst gleich starke Gegnergruppe zu (das klappt leider nicht immer). Innerhalb des Auftragszeitlimits dürfen Sie sich nun quer durch die Stadt jagen, Hinterhalte legen, mit Vehikeln wilde Verfolgungen veranstalten und sich gegenseitig ins virtuelle Jenseits befördern. Das macht (nur!) im Team richtig Laune, auch wenn das Schussverhalten trotz guten Feintunings der Entwickler immer noch zu actionlastig ist. Wer auf taktische Kopftreffer aus ist, wird enttäuscht: Wer schneller draufhält, gewinnt meist. Das frustriert an vielen Stellen, denn oft entscheidet pures Glück, wer wen zuerst entdeckt.

Ein bisschen mehr „Auf's Maul"

Mit **APB Reloaded** hat San Paro zwei neue Stadtteile bekommen. „The Beacon" und „Baylan Ship-

ping“ sind allerdings keine traditionellen Distrikte mit Auftraggebern und Missionen, sondern dienen einzig der schnellen Ballerei. „Fight Club“ heißt diese Spielvariante, bei der Sie entweder im Team-Deathmatch oder im Kampf um Kontrollpunkte antreten. Das ist kurzweilig, doch mehr als Erfolge und Geld können Sie nicht erspielen. Vor allem sind diese Scharmützel aber ohne Ende chaotisch. Dank der vielen Versteck- und Klettermöglichkeiten und dem Gelände, das tausend Ecken, Deckungen und Höhenunterschiede aufweist, werden Sie oft aus der Richtung über den Haufen geschossen, aus der Sie es am wenigsten vermuten. Das nervt vor allem Spieler, die gerne taktisch vorgehen.

Da geht noch mehr!

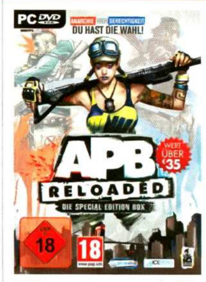
APB Reloaded macht in vielen Bereichen im Vergleich zum Vorgänger einen deutlichen Sprung nach vorne: Das früher undurchsichtige System der Ränge, Rufzuwächse und Fraktionen wurde übersichtlicher gestaltet, Waffen und Fahrzeuge kategorisiert und das Fahr- und Schussverhalten angepasst. Neue Spielelemente wie das Waschen von erbeutetem Geld sorgen für mehr Abwechslung auf den Straßen und das Matchmaking wurde deutlich verbessert. Lobenswert ist vor allem, dass **APB Reloaded** problemlos spielbar ist, ohne für Zusatzinhalte Geld ausgeben zu müssen. Handfeste Vorteile verschaffen mit realem Geld gekaufte Waffen, Autos und Ausrüstung nämlich nicht. Dennoch fehlt es nach einigen Spielstunden schnell an Abwechslung und die Steuerung der Fahrzeuge und das Waffenhandling sind nach wie vor nicht perfekt und kosten jede Menge Nerven. Die im Handel erhältliche Box können Sie sich unserer Meinung nach sparen: Die Inhalte – ein Auto, einige Waffen und ein wenig Spielknete – sind ihr Geld nicht wert. Probieren Sie lieber erst einmal die Kostenlos-Variante aus und stecken Sie bei Gefallen ein paar Euro in permanente Waffen und einen Premium-Account, der Geld-, XP- und Rufgewinn für 30 Tage drastisch erhöht.



Wer als Verbrecher Geld verdienen will, der überfällt Passanten. Allerdings muss das so gewonnene Geld erst umständlich gewaschen werden.

Richtig cool ist **APB Reloaded** nur, wenn Sie es in der Gruppe spielen und wild um sich ballernd durch die Straßen von San Paro heizen. Haters gonna hate.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	17.02.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die Download-Version ist ungeschnitten. Ein USK-Rating fehlt allerdings noch.

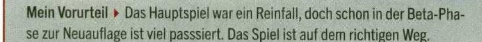
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Duo, Quad-Core 2,4 GHz oder ähnlich, 4 GB RAM, Nvidia Geforce 9800 GT oder gleichwertige Ati-Karte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Fünf Distrikte, die frei begeh- und befahrbar sind, dazu verschiedene Beschäftigungsmöglichkeiten

MAX. SPIELERANZAHL	100
SPIELMODI	--

Robert meint

„Inzwischen durchaus einen Blick wert!“



Mein Vorurteil ▸ Das Hauptspiel war ein Reinfall, doch schon in der Beta-Phase zur Neuauflage ist viel passsiert. Das Spiel ist auf dem richtigen Weg.

Ich wollte **APB** damals mögen. Wochenlang habe ich es probiert und mich lange Abende mit dem Action-MMOG gequält. Es half nix, das Ding war ein Flop. Gamersfirst hat in meinen Augen sehr wohl erkannt, wo die Fehler von **APB** liegen und wo sie Hand anlegen müssen. Das Ergebnis war schon in der Beta-Phase spürbar. Bessere Übersicht, verfeinerte Steuerung, neue Bezirke ... die Liste der Veränderungen ist zwar nicht unbedingt spektakulär, aber vielfältig. Kleine Schritte sind es, die aus **APB Reloaded** das bessere Spiel machen. Insgesamt reichen mir die Veränderungen aber noch nicht. Das Schießen ist viel zu schwammig, das Matchmaking undurchsichtig. Noch immer regiert oftmals der Frust in San Paro. Weitere Updates sollen aber folgen. Ein gutes Zeichen!

Jürgen meint

„In der Online-Welt ist kaum Platz für nur ‚gute' Spiele.“

Mein Vorurteil ▸ Ich war schon von der ursprünglichen Variante komplett begeistert ... NICHT. Bei **Reloaded** bin ich also vorsichtig zurückhaltend.

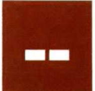
Ich kann mir nicht helfen, ich muss an **Matrix** denken, wo ich mir beim Konsum der **Reloaded**-Variante am liebsten die Pulsadern aufgebissen hätte. Zum Glück fällt der zweite Aufguss von **APB** nicht ganz so katastrophal aus, er hat aber mit einem grundsätzlichen Problem zu kämpfen: Das Ausgangsprodukt war mies – und solange man das Teil nicht mit ein paar fähigen Gameplaydesignern von Grund auf neu baut, ist es in der Onlinewelt so überflüssig wie ein Leeroy Jenkins.

Wertung

PRO
- Große, frei erkundbare Stadt
- In der Gruppe ein großer Spaß
- Kostenlos wunderbar spielbar
- Tolle, mächtige Editoren
- Viele gelungene Verbesserungen

CONTRA
- Schwammige Steuerung
- Kaum Abwechslung
- Noch immer viel zu unübersichtlich
- Schlechtes Matchmaking-System

GRAFIK	7
SOUND	7
STEUERUNG	6



EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	72

REST VOM FEST

Weitere aktuelle Spiele, die Sie interessieren könnten!

Unstoppable Gorg

Der Herr der Orbitalringe

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Futuremark Games Studio | Hersteller: Headup Games

Text: Wolfgang Fischer

Mars Attacks! trifft auf die kultige **Flash Gordon**-Serie von 1934 – **Unstoppable Gorg** bedient sich in Sachen Story und Präsentation schamlos bei diesen beiden Vorlagen und macht daraus ein witzig inszeniertes, herrlich klischeehaftes Tower-Defense-Spiel im gelungenen Retro-Stil. In Sachen Gameplay haben sich die Benchmark-Spezialisten von Futuremark (**3D Mark 11**), die erst ein einziges, wenig erfolgreiches Spiel (**Shattered Horizon**) veröffentlicht haben, etwas Besonderes ausgedacht: Wie bei Tower-Defense-Titeln üblich bauen Sie Abwehranlagen, um Gegner wegzuballern, die in diesem Fall auf vorgegebenen Wegen Ihre Basis angreifen wollen. Dies funktioniert hier aber nicht nach der „Bauen und Vergessen"-Methode. Sie dürfen, ja Sie müssen sogar die Verteidigungsanlagen, die sich auf Umlaufbahnen rund um die Basis befinden, verschieben, um der Gegnerflut Herr zu werden. Neben einer Story mit 20 Missionen erwartet Sie ein Herausforderungsmodus mit weiteren 20 Aufgaben, bei denen Sie bekannte Levels unter anderen Voraussetzungen bewältigen. Im Arcade-Modus nehmen Sie es mit nicht enden wollenden Gegnermassen auf.

Ihre Türme bauen Sie auf vorgegebenen Plätzen in den orbitalen Ringen um die Basis.

Wertung



EINZELSPIELER	76
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	19.01.2012

Wolfgang meint



Unstoppable Gorg hat alle Merkmale eines guten TD-Spiels: viele Waffen und Upgrades, frisches Gameplay und durchdachte Missionen. Der Schwierigkeitsgrad zieht nach harmlosem Beginn so stark an, dass Gelegenheitsspieler zigmal den „Wiederholen"-Knopf betätigen werden. Das an sich gute Tutorial ist keine adäquate Vorbereitung auf eine derartige Knobelherausforderung.

Dustforce

Irgendwie putz ich

Genre: Jump & Run | Entwickler: Hitbox Team | Hersteller: Hitbox Team

Text: Peter Bathge

Als einer von vier Charakteren hetzen Sie durch über 50 fantasievoll gezeichnete Levels und entfernen Unrat wie Staub, Schrott und Laub von Oberflächen. Das geschieht bei Kontakt mit dem Besen Ihres Helden, mit dem Sie sich auch mutierte Waldtiere oder fliegende Zauberbücher vom Leib halten. Wenn Sie einen Level perfekt abschließen, erhalten Sie einen Schlüssel für eine weitere Umgebung. Die Bestnote zu erreichen ist allerdings knifflig: Nur wer jedes einzelne Staubkorn erwischt und dazwischen nicht trödelt (sonst droht der Verlust der Kombowertung), kommt weiter. Auch aufgrund der unpräzisen Gamepad-Steuerung ist **Dustforce** kein Spiel für Einsteiger, selbst **Super Meat Boy**-Veteranen haben ihre liebe Mühe, Wandläufe und schnelle Richtungsänderungen zu kontrollieren. Das klappt nur durch stures Auswendiglernen der Strecken. Online-Ranglisten mit Zeitangabe geben Auskunft darüber, wie gut Sie sich im Vergleich zum Rest der Welt schlagen. Praktisch: Sie dürfen die Aufzeichnungen anderer Spieler anschauen und sich so Tipps holen.



Im lahmen Mehrspielermodus teilen sich bis zu vier Spieler einen PC.

Wertung



EINZELSPIELER	74
MEHRSPIELER	69
PREIS	Ca. € 9,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	17.01.2012

Peter meint



Dustforce ist ein Spiel für Profis mit viel Geduld und einem Hang zum Perfektionismus. Während des Tests bin ich aufgrund des irren Schwierigkeitsgrads und der Bedienungsmacken aber fast an die Decke gegangen. Doch nach jedem Fehlschlag überredeten mich die zauberhafte Atmosphäre und das rasante Gameplay zu einem neuen Versuch.

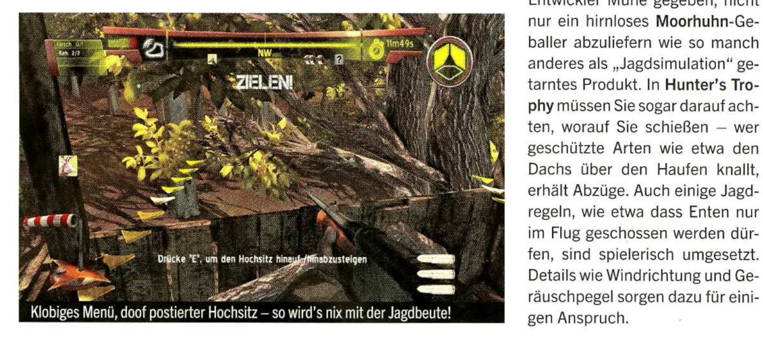
Hunter's Trophy

Sag Fuchs und Hase für immer gute Nacht!

Genre: Jagdsimulation I Entwickler: Bigben Interactive I Hersteller: Bigben Interactive

Text: Stefan Weiß

Gemäß der Spielepackung dürfen erst 16-jährige Jäger auf die Pirsch gehen, tatsächlich hat **Hunter's Trophy** aber die USK-Einstufung „Ab 12 Jahren" erhalten. Ob es allerdings „kindgerecht" ist, Tiere zu erlegen, ist fraglich; in der Regel streicheln Menschen in diesem Alter doch lieber Hase und Reh, statt diese mit Büchse und Flinte zu beharken. Sei's drum, wir schauen uns das digitale Waidwerk unparteiisch an. Die Jagdsimulation bietet mit Wald, Sumpf und Ebene drei Jagdterritorien. Wahlweise im Karrieremodus oder im frei einstellbaren Spiel stellen Sie dem Wild nach. Je nach Vorgabe pirschen Sie auf Ente, Waldschnepfe, Fasan, Rebhuhn und anderes Geflügel oder lassen sich vom Hunderudel Großwild wie Hirsch, Reh und Wildschwein vor die Büchse treiben. Bei der Kleinwildjagd steht Ihnen ein treuer Vierbeiner zur Seite, der erlegtes Wild akkurat apportiert. Grafisch dürfen Sie keinen Meilenstein erwarten, dennoch haben sich die Entwickler Mühe gegeben, nicht nur ein hirnloses **Moorhuhn**-Geballer abzuliefern wie so manch anderes als „Jagdsimulation" getarntes Produkt. In **Hunter's Trophy** müssen Sie sogar darauf achten, worauf Sie schießen – wer geschützte Arten wie etwa den Dachs über den Haufen knallt, erhält Abzüge. Auch einige Jagdregeln, wie etwa dass Enten nur im Flug geschossen werden dürfen, sind spielerisch umgesetzt. Details wie Windrichtung und Geräuschpegel sorgen dazu für einigen Anspruch.



Klobiges Menü, doof postierter Hochsitz – so wird's nix mit der Jagdbeute!

Wertung



EINZELSPIELER **63**

MEHRSPIELER **--**

PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	15.12.2011

Stefan meint



Ist ja doof, immer nur auf Terroristen zu ballern, die schmecken einfach nicht. Anders mit Wildschweinbraten und Hirschkeule. Auch ein gepfefferter Hase und ein gebratenes Rebhuhn sind nicht zu verachten. Ach so, es geht ja gar nicht um die Zubereitung von Wildbret, sondern um die Ausübung digitalen Waidwerks. Gar nicht mal sooo übel, wie Bigben Interactive das Thema Jagen umgesetzt hat. Als Low-Budget-Titel produziert, bietet **Hunter's Trophy** aber technische Schwächen und auf Dauer wird die Jagerei öde.

Lost Chronicles of Zerzura

Jäger des verlorenen Schatzis

Genre: Adventure I Entwickler: Cranberry Productions I Hersteller: Dtp Entertainment

Text: Marc Brehme

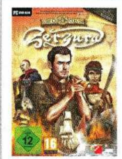
Atlantis war gestern. Heute geht's nach Zerzura. In diesem klassischen Point&Click-Adventure schicken Sie die **Black Mirror**-Macher auf die Suche nach einer legendären versunkenen Stadt in der nordafrikanischen Wüste. **Lost Chronicles of Zerzura** spielt im Jahr 1514, zu Zeiten der spanischen Inquisition und Renaissance. In Barcelona tüfteln Erfinder Feodor Moralis und sein Bruder Ramon an einem Fluggerät und erleben eine Pleite nach der anderen. Obwohl die Kiste noch nicht fliegt, ist das der Kirchenpolizei ein Dorn im Auge. Sie verhaften Ramon und verschleppen ihn auf das Inquisitionsschiff. Feodor kann gerade noch fliehen und folgt seinem Bruder, um ihn zu befreien. Leider wird das zu Beginn des Spiels eingeführte Feature, neue Dinge wie einen Heißluftballon am Reißbrett zu erfinden, im Spielverlauf kaum noch in dieser Art



Im Korsarenstützpunkt muss Feodor (Bildmitte) beispielsweise ein Date arrangieren.

eingesetzt. Stattdessen bleibt es bei typischer Adventure-Kost: an einem der allesamt toll in Szene gesetzten Schauplätze ankommen, mit Charakteren reden, Aufgaben erhalten, Gegenstände einsacken und kombinieren, Rätselkette analysieren und abarbeiten und weiter zur nächsten Location. So weit, so Genrestandard. Vor allem Grafik und Vertonung sind bei **Lost Chronicles of Zerzura** sehr gut gelungen und auch die Rätsel sind – bis auf wenige Ausnahmen – fair und abwechslungsreich, wenn auch insgesamt etwas zu leicht. Schicke Effekte wie Flammen, Rauch und Staub peppen die Schauplätze auf und auch die Sprecher klingen allesamt glaubwürdig und passen zu ihren Figuren. Super!

Wertung



EINZELSPIELER **80**



MEHRSPIELER **—**

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	03.02.2012

Marc meint



Die spannende Geschichte entwickelt sich nur langsam, ist aber ein kurzweiliges Abenteuer. Trotzdem hätte ich mir ein paar mehr dynamische Höhepunkte gewünscht, die auch zwischendurch einmal meinen Puls in die Höhe treiben, wie es erst zu Ende des Spiels der Fall ist. Ich habe außerdem die Möglichkeit vermisst, Jamila spielen zu können. Denn auch sie aktiv zu steuern, mit ihr zu knobeln und Gegenstände mit Feodor austauschen zu können, hätte dem Spiel deutlich mehr Tiefe und spielerische Abwechslung verliehen. Cranberry, da wäre noch etwas mehr drin gewesen!

Earth Defense Force: Insect Armageddon

Spinne? Feind!

Genre: Action | Entwickler: Vicious Cycle | Hersteller: D3 Publisher/Namco Bandai

Text: Sebastian Stange



Im Drei-Mann-Trupp bekämpfen Sie eine Invasion riesiger Insekten.

Dieses Action-Spiel ist Trash. Technisch schrecklich altbacken, spielerisch absolut monoton und obendrein auch noch so konstruiert, dass man die drei Kapitel zu je fünf Missionen immer wieder spielen muss, um die besten Knarren freizuschalten. Eigentlich müssen wir das Spiel hassen. Und doch hat **Insect Armageddon** seinen Reiz! Warum? Vielleicht weil der Nonstop-Kampf gegen Rieseninsekten und Roboter mit so viel Ironie inszeniert ist? Funksprüche weisen gern darauf hin, dass das alles ausgemachter Blödsinn ist! Vielleicht liegt es an der Faszination am Chaos und der Zerstörung. Schließlich legen Sie im Spielverlauf ganze Stadtviertel in Schutt und Asche und schicken mit der richtigen Waffe pro Mausklick gleich ein ganzes Rudel Raketen auf die Reise. **Insect Armageddon** ist Trash mit Niveau. Und mit Absicht. Und auch wenn das Effekt-Dauerfeuer nach einiger Zeit zur Reizüberflutung führt und kaum Abwechslung bietet, macht es doch Laune. Liegt es an den vier Soldatenklassen? Oder daran, dass der Koop-Modus für bis zu drei oder im Survival-Modus für bis zu sechs Spieler ganz gut unterhält? Wir können es nicht genau sagen. Fest steht jedenfalls: Auch wenn der Titel objektiv keinen Spaß machen dürfte, tut er es doch. Brillant ist er nicht! Er ist nicht einmal wirklich gut! Aber das Spiel ist auch keine absolute Gurke. Ein guter Vergleich ist eine Folge **Power Rangers** im TV. Die verläuft stets nach demselben Muster, beleidigt die Intelligenz der Zuschauer und doch schaut man ab und an ganz gerne zu.

Wertung



EINZELSPIELER **65**

MEHRSPIELER **70**

PREIS	Ca. € 19,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	14.12.2012

Sebastian meint



Earth Defense Force: Insect Armageddon ist ein perfektes Beispiel für ein „guilty pleasure". Der englische Begriff steht für Dinge, an denen man Freude hat, sich aber ein wenig dafür schämt. Peinliches Vergnügen könnte man es nennen. Denn objektiv ist der Shooter ein absolutes Wrack. Uralte Technik, keinerlei Spielfluss, monotone Aufgaben, stumpfes Geballer. Das darf keinen Spaß machen! Macht es aber. Komisch, dieser Spielspaß. Er lässt sich einfach nicht empirisch erfassen. Man muss ihn empfinden.

Defenders of Ardania

Kontrollierte Offensive

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Most Wanted Entertainment | Hersteller: Paradox Int.

Text: Wolfgang Fischer

Defenders of Ardania ist in derselben Fantasy-Welt wie die **Majesty**-Spiele angesiedelt und bietet typisches Tower-Defense-Gameplay. Die Entwickler verlassen sich aber nicht allein auf die üblicherweise süchtig machende Spielmechanik des Genres, sondern erweitern diese um einen aktiven Echtzeit-Strategie-Part: Sie heben Truppen aus, mit denen Sie feindliche Basen vernichten. Zu Beginn jeder Mission errichten Sie Verteidigungsanlagen, um Angreifer abzuwehren, und schicken dann eigene Truppen los. Anhand eines einblendbaren Gitters sehen Sie, wo Sie bauen dürfen. Jeder Turm erweitert Ihren Einflussbereich und eröffnet zusätzliche Bauoptionen. Jede Einheit (egal ob offensiv oder defensiv) kostet Sie Ressourcenpunkte. Mit derselben Währung kaufen Sie Upgrades und lösen mächtige Zaubersprüche aus. Ihr Ressourcenpunktekonto füllt sich automatisch. Steht die Abwehr erst mal, führen Sie nötige Reparaturen aus oder passen die Strategie an die Gegnerhorden an. Der Echtzeit-Strategie-Part fällt relativ simpel aus. Ihre Truppen laufen, wie die Angreifer auch, auf kürzestem Weg in Richtung der feindlichen Basis und werden dabei von den Türmen der Gegenseite beschossen. Zur Verfügung stehen verschiedene Arten von Einheiten. Spezialtruppen wie Zauberer sind sehr widerstandsfähig und greifen zudem auf ihrem Weg in Richtung Feindbasis auch noch gegnerische Türme an. Je mehr Einheiten eines Typs Sie schicken, desto stärker werden diese. Haben Sie die dritte Erfahrungsstufe gemeistert, erhalten Sie Zugriff auf spezielle Heldencharaktere.


Die grünen Felder zeigen an, wo Sie Verteidigungsanlagen bauen dürfen.

Wertung



EINZELSPIELER **62**

MEHRSPIELER **66**

PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	15.02.2012

Wolfgang meint



Echtzeitstrategie trifft auf Tower Defense: Die Grundidee von **Defenders of Ardania** ist gut, die Ausführung nicht im selben Maße. Vor allem hapert es am Leveldesign: Das Spiel enthält 18 Karten mit unterschiedlichen Missionsvorgaben, die jedoch alle nach demselben, simplen Schema zu lösen sind. Zudem schwankt der Schwierigkeitsgrad von kinderleicht bis höllisch hart. Für etwas Abwechslung sorgt der Scharmützel-Modus, bei dem Sie die bekannten Levels unter anderen Siegvoraussetzungen nochmals angehen dürfen.

Take On Helicopters

Flieg nicht so hoch, mein kleiner Freund!

Genre: Simulation | Entwickler: Bohemia Interactive | Hersteller: Peter Games

Text: Benedikt Plass-Fleßenkämper

Wenn sich Taktik-Shooter-Experte Bohemia Interactive (**Arma**-Reihe) dazu entschließt, eine Hubschrauber-Simulation zu entwickeln, dann dürfen Genre-Fans zu Recht gespannt sein. Doch gleich vorweg: **Take On Helicopters** ist kein akkurat-penibles Flug-Epos à la **Flight Simulator**. Vielmehr sollen auch Spieler, die sonst mit Flugsimulationen nichts anfangen können, vor den Bildschirm gelockt werden. Dies unterstreicht die groß angelegte Solokampagne, in der zwei Brüder versuchen, nach dem Tod ihres Vaters dessen eher schlecht als recht laufendes Familienunternehmen, die Fluggesellschaft „Larkin Aviation", unter Einsatz ihrer fliegerischen Fähigkeiten wieder lukrativ zu machen. In acht Tutorials wird Ihnen Hubschrauber-Theorie und -Praxis vermittelt. Übernimmt man anfangs noch simple Jobs – so muss man etwa einen potenziellen Hubschrauber-Käufer nach Hause fliegen und ihn dabei von der Qualität der Maschine überzeugen –, steigt der Schwierigkeitsgrad der Missionen stetig an. Da gilt es, Transportflüge mit untergeschnallten Gütern zu absolvieren, punktgenaue Landungen auf Hochhäusern zu meistern, eine Wal-Herde per Kamera zu filmen oder Schiffsbrüchige zu retten. **Take On Helicopters** ist eine durch und durch zivile Hubschrauber-Simulation, die in der Kampagne sogar einen kleinen Wirtschaftspart bietet. Obacht: Selbst auf der leichtesten Stufe ist das Spiel kein Simulationsleichtgewicht und blutige Neulinge werden ihre Probleme haben.



Hubschrauber und Landschaften sind sehenswert, Bodentexturen jedoch matschig.

Wertung



EINZELSPIELER **76**

MEHRSPIELER **72**

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	15.12.2011

Benedikt* meint

Es wäre stark übertrieben, bei **Take On Helicopters** von Flugsimulations-Fast-Food zu sprechen. Langfristig so motivierend ist bei diesem knüppelharten Heli-Simulator, dass die Beherrschung der sensiblen Polygon-Hubschrauber fast schon in harte Arbeit ausartet. Es ist dann aber umso befriedigender, wenn man den Dreh endlich heraushat und eine schwierige Punktlandung hinbekommt oder einen coolen Formationsflug perfekt absolviert. Die Mischung aus Anspruch, Komplexität und Spielbarkeit stimmt hier einfach.

* Benedikt Plass-Fleßenkämper ist für PC ACTION als freier Autor tätig.

3SwitcheD

Das lässt tief blicken!

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Reality Pump | Hersteller: Topware Interactive

Text: Stefan Weiß

Mit gewaltigen Aussagen preist Topware **3SwitcheD** an: „innovative 3D-Umgebung", „grandiose Grafik in sternenklarer Optik" sowie „stimmungsvoller Soundtrack und zwei motivierende Bordcomputer-Stimmen" – hui, das klingt ja nach dem Spiel des Jahres. Die mit schönen Worten und einer 3D-Effekt-DVD-Hülle hübsch verpackte Edelsteinschieberei macht aber nichts anderes, als ungeniert an das Erfolgskonzept des Klassikers **Bejeweled** anzuknüpfen. So bietet **3SwitcheD** mit seinen sechs enthaltenen Spielmodi kurzweiliges Puzzlevergnügen mit dem Ziel, einen immer besseren Highscore zu erlangen. Neu erreichte Bestleistungen lassen sich per im Spiel integrierter Mailfunktion an das sogenannte Leaderbord auf der Spielewebseite www.3switched.com senden. Nicht sonderlich spannend, aber zumindest sorgt es für den nötigen Antrieb, sich doch noch mal an einer Runde zu versuchen, sofern man begierig darauf ist, seinen Namen in einer anonymen Liste präsentiert zu sehen. Denn Infos wie etwa ein Spielerprofil oder gar Spielerbild sind nicht verfügbar, schade. Das auf der Packung groß beworbene Feature 3D-Eye-Tracking entpuppt sich lediglich als gut gemeinter Gag ohne rechten Nutzen: Wenn Sie eine Webcam besitzen, lässt sich diese ins Spiel einbinden. Ihre Kopfbewegungen lassen dann das jeweilige Spielfeld leicht kippen und drehen. Spielerischen Einfluss hat das aber nicht, im Gegenteil, nach kurzer Zeit nervt es nur noch, erschwert es doch das Ausführen gezielter Mausklicks. Und warum soll man sich überhaupt beim Spielen dauernd selbst anschauen?

Bejeweled-Spielprinzip mit nutzlosem Webcam-Schnickschnack.

Wertung



EINZELSPIELER **68**

MEHRSPIELER **--**

PREIS	Ca. € 12,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	20.01.2012

Stefan meint



Ich suche immer noch nach dem Sinn, den mir das 3D-Eye-Tracking in **3SwitcheD** bieten soll. Gut, es erlaubt mir einen Blick auf meine leicht verzerrt dargestellte Visage, die ich aber schon zur Genüge von der täglichen Morgentoilette her kenne. Und beim Wackeln mit der Birne bringe ich das Spielfeld in Bewegung – Wahnsinn, ich bin zutiefst beeindruckt angesichts dieser technischen Raffinesse, die ihresgleichen sucht. Trotzdem schalte ich diese Funktion nach wenigen Minuten ab, denn für das Spiel bringt es rein gar nichts.

TOP-SPIELE & LESER-CHARTS

Jeden Monat neu: Die 50 besten Spiele, sortiert nach Genres – die müssen Sie einfach haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1. **CoD 4: Modern Warfare**
   Entwickler: Infinity Ward
   Spielspaß: 94%
   Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter
2. **Half-Life 2**
   Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%
3. **Bioshock**
   Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%
4. **Call of Duty: Modern Warfare 2**
   Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%
5. **Crysis**
   Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%



SHOOTER (MEHRSPIELER)

1. **Battlefield 3**
   Entwickler: Dice
   Spielspaß: 94%*
   Groß angelegte Schlachten = großartiges Spiel
2. **Unreal Tournament 3**
   Entwickler: Epic Games | Spielspaß: 93%*
3. **Battlefield 2**
   Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*
4. **Left 4 Dead 2**
   Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*
5. **Call of Duty: Modern Warfare 3**
   Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 90%*

ACTION-ADVENTURES

1. **Grand Theft Auto 4**
   Entwickler: Rockstar North
   Spielspaß: 93%
   Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen
2. **Batman: Arkham City**
   Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 92%
3. **Batman: Arkham Asylum**
   Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%
4. **Dead Space 2**
   Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%
5. **Assassin's Creed 2: Brotherhood**
   Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 90%



STRATEGIE & AUFBAUSPIELE

1. **Anno 1404**
   Entwickler: Related Designs
   Spielspaß: 91%
   Das wohl beste Aufbaustrategiespiel aller Zeiten
2. **Starcraft 2: Wings of Liberty**
   Entwickler: Blizzard Entertainment | Spielspaß: 90%
3. **Company of Heroes**
   Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%
4. **Empire: Total War**
   Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%
5. **Anno 2070**
   Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 89%

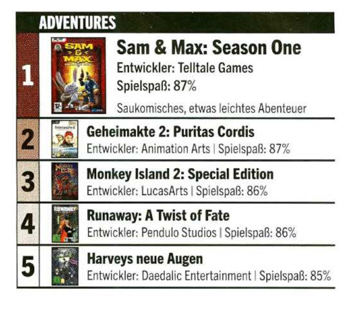


ROLLENSPIELE

1. **The Elder Scrolls 5: Skyrim**
   Entwickler: Bethesda
   Spielspaß: 91%
   Der beste Teil der Elder-Scrolls-Reihe
2. **Dragon Age: Origins**
   Entwickler: Bioware | Spielspaß: 91%
3. **Fallout 3**
   Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%
4. **Mass Effect 2**
   Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%
5. **The Witcher 2: Assassins of Kings**
   Entwickler: CD Projekt Red | Spielspaß: 88%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1. **World of Warcraft**
   Entwickler: Blizzard Entertainment
   Spielspaß: 93%*
   Immer noch Suchtmittel Nummer 1
2. **Star Wars: The Old Republic**
   Entwickler: Bioware | Spielspaß: 89%*
3. **Aion**
   Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*
4. **Der Herr der Ringe Online**
   Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*
5. **Rift**
   Entwickler: Trion Worlds | Spielspaß: 88%*



ADVENTURES

1. **Sam & Max: Season One**
   Entwickler: Telltale Games
   Spielspaß: 87%
   Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer
2. **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
   Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%
3. **Monkey Island 2: Special Edition**
   Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%
4. **Runaway: A Twist of Fate**
   Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%
5. **Harveys neue Augen**
   Entwickler: Daedalic Entertainment | Spielspaß: 85%

GESCHICKLICHKEIT & KNOBELN

1. **Portal 2**
   Entwickler: Valve
   Spielspaß: 95%
   Humor, Ideen, Spaß – hier stimmt einfach alles!
2. **Super Street Fighter 4 Arcade Edition**
   Entwickler: Capcom | Spielspaß: 94%*
3. **Blazblue: Calamity Trigger**
   Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*
4. **Limbo**
   Entwickler: Playdead | Spielspaß: 90%
5. **Super Meat Boy**
   Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%



SPORTSPIELE

1. **NBA 2K12**
   Entwickler: Take 2
   Spielspaß: 90%
   Eines der besten Basketball-Spiele aller Zeiten
2. **FIFA 12**
   Entwickler: Electronic Arts | Spielspaß: 89%
3. **PES 2012**
   Entwickler: Konami | Spielspaß: 88%
4. **Madden 08**
   Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%
5. **Tiger Woods PGA Tour 08**
   Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE

1. **Race Driver: GRID**
   Entwickler: Codemasters
   Spielspaß: 91%
   Die volle Packung Renn-Action!
2. **Shift 2 Unleashed**
   Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 88%
3. **Dirt 3**
   Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%
4. **F1 2011**
   Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%
5. **Blur**
   Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

LESER TOP 10 – DAS SPIELEN SIE!

Platz	Spiel			
1.	THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM			
	ENTWICKLER	Bethesda	TEST IN	01/12
	HERSTELLER	Bethesda	WERTUNG	91%
2.	BATTLEFIELD 3			
	ENTWICKLER	Dice	TEST IN	12/11
	HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	94%*
3.	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3			
	ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	12/11
	HERSTELLER	Activision	WERTUNG	91%
4.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY			
	ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	09/10
	HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	90%
5.	STAR WARS: THE OLD REPUBLIC			
	ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	02/12
	HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%*
6.	WORLD OF WARCRAFT			
	ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	02/05
	HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	93%*
7.	ANNO 2070			
	ENTWICKLER	Related Designs	TEST IN	01/12
	HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	89%
8.	ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS			
	ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	01/12
	HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	88%
9.	MINECRAFT			
	ENTWICKLER	Mojang	TEST IN	02/12
	HERSTELLER	Mojang	WERTUNG	–
10.	BATMAN: ARKHAM CITY			
	ENTWICKLER	Rocksteady	TEST IN	01/12
	HERSTELLER	Warner Interactive	WERTUNG	92%











EINKAUFSFÜHRER

Diese Ausnahmetitel müssen Sie einfach gespielt haben!

ÜBERBLICK



Die besten Ego-Shooter

Ich brauch 'nen Schuss!

Der ultimative, verwirrende, aber trotzdem tolle Shooter-Shopping-Ratgeber!

?! FAQ

Eine Ego-Shooter-Einkaufshilfe? Solch eine gute Idee hätte ich euch niemals zugetraut! Wie seid ihr denn darauf gekommen?
Eines der großen Probleme bei der Spieleberichterstattung ist: Nachdem ein Titel erschienen ist, verschwindet er fast völlig aus dem medialen Fokus. Das ist schade, vor allem weil gerade die Spiele, die nicht mit Traumwertungen jenseits der 90%-Marke abschneiden, oft erst dann interessant werden, wenn sie ein- oder zweimal billiger geworden sind. Bis es aber so weit ist, haben viele potenzielle Interessenten das Ganze längst vergessen. Blöd. Wir bekämpfen dieses Phänomen (zumindest mal in dieser Ausgabe) mit einem großen Einkaufsratgeber zum Thema Ego-Shooter! Toll oder?

Das klingt in der Tat gar nicht so verkehrt. Was also erwartet mich auf den kommenden Seiten?
Auf den folgenden elf Seiten finden Sie eine Liste empfehlenswerter Ego-Shooter, eingeteilt in die sechs Kategorien „Shooter mit packender Story", „Kooperative Shooter", „Shooter mit toller Technik", „Shooter mit Außerirdischen", „Ego-Shooter für echte Kerle" und „Shooter mit Langzeitspielspaß". Jede dieser Kategorien enthält dabei neben einer Liste der relevanten Titel ein paar Anregungen, was sonst noch für Sie von Interesse sein könnte, sowie einen kleinen Ausblick auf das, was das kommende Jahr 2012 in der jeweiligen Kategorie mit sich bringen wird.

Eine Liste? Habt ihr die mal wieder zusammengewürfelt? Oder hat die einer eurer Praktikanten bestimmt?
Weder noch. Für unsere Liste haben wir uns etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Um eine möglichst objektive und maximal verwirrende Einschätzung der Relevanz eines Titels für unseren Einkaufsführer abzugeben, haben wir ~~die besten Wissenschaftler dieses Landes ein paar Affen aus dem Nürnberger Tiergarten~~ eine Handvoll wahllos auserkorene Kollegen eine Formel erstellen lassen, die das Alter, unsere Spielspaß-Wertung wie auch den Preis eines Spiels berücksichtigt, aber auch einen von der jeweiligen Kategorie abhängigen Faktor. Schließlich – da sind wir uns hoffentlich alle einig – ist ein **Modern Warfare 3** in der Kategorie „Kooperatives Spielvergnügen" nicht gleichrangig mit einem **Left 4 Dead.** Aus dieser Formel resultiert eine mathematisch untermauerte Spielerangfolge – wasserdicht, unanfechtbar und durch Pseudo-Objektivität getarnt gnadenlos subjektiv!

Halt Moment! Ich hab zwar die Formelerklärung, die auf jeder Seite wiederholt wird, gefunden, als Baumschüler hab ich aber trotzdem keine Ahnung, wie sie funktioniert.
Nehmen wir doch gleich das Beispiel von eben. Nach der unten stehenden Formel schneidet **Left 4 Dead**, das vier Jahre alt ist, mit 89 % bewertet wurde, jetzt für € 11,50 erhältlich ist und von uns einen Koop-Anteil von 90 % attestiert bekommt, folgendermaßen ab:

[(89% : 11,50 €) : (2012 - 2008)] x 90% =
[7,74 : 4] x 90% = **1,74**

Sofern man sich keine Gedanken um die Einheiten macht: Ganz logisch, oder?

$$\frac{\left(\frac{\text{PCA-Spielspaßwertung}}{\text{Preis}}\right)}{\left(2012 - \text{Erscheinungsjahr}\right)} \times \text{Koop-Anteil}$$

SHOOTER MIT PACKENDER STORY

Weil nicht nur Bettgeschichten gute Geschichten sind …



Die großen Zahlen neben den Titeln bezeichnen den PC ACTION-Kaufempfehlungsquotienten™, der neben Preis, Alter und Wertung eines Spiels auch dessen Handlungsgehalt berücksichtigt. Die Formel: ((PCA-Mehrspielerwertung : Preis) : (2012 – Erscheinungsjahr)) x Story-Koeffizient

Homefront

Man kann von **Homefront** halten, was man will, wer sich auf die Story einlässt, kommt aus dem Abenteuer nicht ohne Gänsehaut heraus. Gut, mit Gänsehaut und Ärger über die kurze Spielzeit, aber immerhin mit Gänsehaut! Aktualität und günstiger Preis sichern **Homefront** den ersten Platz in unserer Story-Kategorie!



4,30 — **Homefront** (2011)

Wo kaufen? Redcoon **Entwickler:** Kaos Studios

Besonderheiten: Auch wenn sich die Geister bei **Homefronts** Handlung scheiden: Das Spiel punktet durch Aktualität und günstigen Preis.



Story-Koeffizient:	60%
PCA-Wertung:	86%
Aktueller Preis:	€ 12,–

2,52 — **Bioshock** (2007)

Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** Irrational Games

Besonderheiten: Wer viel Wert auf Technik legt, greift zu **Bioshock 2**. Wem aber eine gut erzählte Geschichte wichtig ist, der kommt am ersten Teil nicht vorbei.



Story-Koeffizient:	96%
PCA-Wertung:	92%
Aktueller Preis:	€ 7,–

2,28 — **Half-Life 2: Episode 2** (2007)

Wo kaufen? Steam **Entwickler:** Valve

Besonderheiten: Eigentlich ist in Sachen Handlung **Half-Life 2** die erste Wahl, jedoch ist das Ende von **Episode 2** so mitreißend, dass wir uns seitdem nach **Episode 3** sehnen!



Story-Koeffizient:	94%
PCA-Wertung:	85%
Aktueller Preis:	€ 7,–

1,19 — **Call of Juarez** (2006)

Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** Techland

Besonderheiten: Die Handlung von **Call of Juarez** verdient zwar keinen Literaturpreis, jedoch ist die Cowboy-Schatzsuche insgesamt äußerst sympathisch.



Story-Koeffizient:	60%
PCA-Wertung:	83%
Aktueller Preis:	€ 7,–

1,12 — **FEAR (Gold Edition)** (2005)



Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** Monolith

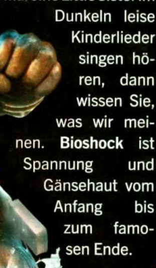
Besonderheiten: Wir können die Gänsehaut, die die erste Begegnung mit Alma ausgelöst hat, noch immer fühlen – so bewegend war lange kein Spiel mehr!



Story-Koeffizient:	80%
PCA-Wertung:	88%
Aktueller Preis:	€ 9,–

Bioshock

Wer auf tolle Geschichten und abgefahrene Szenarios steht, kommt an diesem Story-Brett mit Sicherheit nicht vorbei. In Sachen Inszenierung, tiefgründige Geschichte und dichte Atmosphäre macht **Bioshock** niemand etwas vor. Wenn Sie das erste Mal eine Little Sister im Dunkeln leise Kinderlieder singen hören, dann wissen Sie, was wir meinen. **Bioshock** ist Spannung und Gänsehaut vom Anfang bis zum famosen Ende.



Half-Life 2: Episode 2

Gordon Freemans letztes großes Abenteuer liegt schon eine verdammt lange Weile zurück. Gerade deshalb sollten Sie **Episode 2** gespielt haben, denn es beinhaltet einige der denkwürdigsten Momente der **Half-Life**-Historie. Das Hauptspiel und **Episode 1** sollten Sie allerdings schon kennen, sonst verwirren die Geschehnisse zu Beginn. Dafür erleben Sie dann einige dermaßen epische Momente, dass es Ihnen vor Staunen den Unterkiefer ausrenken wird. Bildlich gesprochen.



Darauf freuen sich Story-Fans 2012!

- **Bioshock Infinite** (2012)
Un-be-dingt im Auge behalten! Von den Machern von **Bioshock**. Das Ding wird ein Story-Oberhammer, da wetten wir unsere Oma drauf.

- **Borderlands 2** (2. Quartal 2012)
Der erste Teil hatte null Komma null Story. Beim Nachfolger soll sich das dramatisch ändern. Ein Open-World-Scifi-Shooter mit toller Geschichte? Her damit!

- **Far Cry 3** (2012)
Abgedrehte Charaktere, eine einsame Insel und viel virtuelle Gewalt: **Far Cry 3** will auch mit toller, knallharter Story punkten. Der gespielte Action-Film sozusagen.

KOOPERATIVE SHOOTER

Weil nicht nur 5 gegen Willy in der Gruppe mehr Spaß macht ...

Left 4 Dead



Wenn ein Spiel Zombies auf den Bildschirm verfrachtet, kann es eigentlich gar nichts mehr falsch machen. Doch **Left 4 Dead** zeichnet sich nicht nur durch unsere Lieblingsuntoten aus, sondern untermauert das tolle Thema auch mit jeder Menge Spielspaß. Der Koop-Aspekt wird dabei großgeschrieben, denn sowohl im Versus-Modus als auch im Kampagnen-Modus kommen Sie ohne Zusammenarbeit kaum weiter. In ersterer Spielart treten vier Spieler als Menschen gegen vier andere Spieler, die in die faulige Haut unterschiedlicher Zombies schlüpfen, an. Jeder dieser sogenannten „Special Infected", also Spezial-Infizierten, verfügt über andere Sonderfähigkeiten. Der Smoker etwa zieht Gegner zu sich heran, der Boomer kotzt Feinde voll und lockt so andere Zombies an. Eingespielte Infizierten-Teams können durch geschickte Kombination dieser Fähigkeiten das gegnerische Team oft schon binnen Sekunden erledigen. Gleiches gilt natürlich auch für einen Trupp aus aufeinander abgestimmten Überlebenden. Im Kampagnen-Modus hingegen treten Sie lediglich gegen KI-Zombies an. Hier liegt die Herausforderung darin, der untoten Übermacht Herr zu werden. Auf den beiden höchsten Schwierigkeitsgraden etwa geht ohne Top-Zusammenspiel und Absprachemöglichkeit via Teamspeak und Co. rein gar nichts mehr – fordernd, adrenalinfördernd und extrem motivierend!



No One Lives Forever 2



Diesen Shooter MÜSSEN Sie gespielt haben. Am besten mit Kumpel! Denn **No One Lives Forever 2** ist witzig, spannend und so urkomisch, dass Sie oft mehr mit Lachen als mit Ballern beschäftigt sein werden. Oder sind Sie schon mal gegen französische Gangster-Pantomimen angetreten oder haben sich mit einem Oberschurken eine wilde Verfolgungsjagd auf einem Kinderfahrrad geliefert? Sehen Sie ...

2,25

Borderlands (GOTY) (2010)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Gearbox

Besonderheiten: Koop und Brüste gibt's quasi frei Haus mitgeliefert, das in der GOTY-Variante enthaltene Add-on **The Zombie Island of Dr. Ned** liefert außerdem Zombies. Was wollen wir mehr?



1,74

Left 4 Dead (2008)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Valve

Besonderheiten: Die Download-Version auf Valves Steam-Plattform ist deutlich teurer als die DVD-Variante von Amazon! Vermutlich haben Sie das Teil aber eh längst gekauft ...



1,68

Serious Sam 3: BFE (2011)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Croteam

Besonderheiten: Die Spielspaßwertung mag vielleicht nicht die allerbeste sein, was aber kooperatives Spiel betrifft, werden Sie kaum etwas Reineres, Pureres oder Abgedrehteres finden!



1,35

Left 4 Dead 2 (2009)

Wo kaufen? Steam **Entwickler:** Valve

Besonderheiten: Wenn **Left 4 Dead** die Mutter aller Koop-Spiele ist, so ist **Left 4 Dead 2** die überholte, mit Silikon aufgepumpte und mit Strapsen versehene MILF-Version der Mutter aller Koop-Spiele!



0,88

SWAT 4 (2005)

Wo kaufen? Amazon/Ebay **Entwickler:** Irrational Games

Besonderheiten: Aufgrund des Alters (sieben Spielejahre sind ungefähr zwölfundneunzig Menschenjahre) ist es schwer, eine nicht gebrauchte, nicht importierte DVD-Version zu bekommen.



0,74

Call of Duty: Modern Warfare 3 (2011)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Infinity Ward

Besonderheiten: Wo der Spec-Ops-Teil beim Vorgänger eher als Dreingabe zu sehen war, ist die lustige Gruppenspielvariante hier eine vollwertige Alternative zu Kampagne und Mehrspieler.



0,54

Battlefield 3 (Limited Edition) (2011)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Dice

Besonderheiten: Hier ist der Koop-Teil (wie so oft) nur Beiwerk – eine Kaufempfehlung gibt's trotzdem! Schnappen Sie sich unbedingt die Limited Edition, da ist der erste DLC bereits enthalten!



0,44

No One Lives Forever 2 (2002)

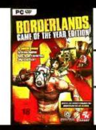
Wo kaufen? Ebay **Entwickler:** Monolith

Besonderheiten: Ja, das Spiel ist alt und ja, Spieler mit empfindsamen Augen sollten vorsichtig sein. Trotzdem: Einen witzigeren Koop-Teil finden Sie sonst nirgends!





Die großen Zahlen neben den Titeln bezeichnen den PC ACTION-Kaufempfehlungsquotienten™, der neben Preis, Alter und Wertung eines Spiels auch dessen Koop-Anteil berücksichtigt. Die Formel: ((PCA-Mehrspieler-Spielspaßwertung : Preis) : (2012 – Erscheinungsjahr)) x Koop-Anteil



Koop-Anteil:	80%
PCA-Wertung:	87%
Aktueller Preis:	€ 15,50



Koop-Anteil:	90%
PCA-Wertung:	89%
Aktueller Preis:	€ 11,50



Koop-Anteil:	75%
PCA-Wertung:	76%
Aktueller Preis:	€ 15,50



Koop-Anteil:	90%
PCA-Wertung:	90%
Aktueller Preis:	€ 20,-



Koop-Anteil:	50%
PCA-Wertung:	86%
Aktueller Preis:	€ 7,-



Koop-Anteil:	33%
PCA-Wertung:	90%
Aktueller Preis:	€ 40,-



Koop-Anteil:	20%
PCA-Wertung:	94%
Aktueller Preis:	€ 35,-



Koop-Anteil:	30%
PCA-Wertung:	88%
Aktueller Preis:	€ 6,-

Es gibt eine ganze Reihe von Ego-Shootern, die durch Modifikationen nachträglich mit einem kooperativen Spielmodus versehen werden können, darunter **Half-Life 2 (Sven Co-op), FEAR (Fear Coop), Far Cry (Assault Coop), Quake (Quake Coop), Quake 2 (Coop or Die)** und viele mehr. Toller Link zu diesem Thema: www.moddb.com/mods?filter=t&kw=coop&released=1

SWAT 4

Als Leiter einer SWAT-Spezialeinheit dirigieren Sie entweder computergelenkte Mitspieler herum oder gehen gemeinsam mit menschlichen Kompagnions auf Terroristenjagd. Zwar ist **SWAT 4** schon etwas in die Jahre gekommen, es gehört aber immer noch mit zu den anspruchsvollsten kooperativen Taktik-Shootern: Gute Kommunikation statt stumpfem Geballer, Köpfchen statt Action – das Studio, das später **Bioshock** entwickelte, hatte damals schon ein Händchen für extravagante Unterhaltung.



Darauf freuen sich Koop-Fans 2012!

Das Spielejahr 2012 ist nicht das schlechteste für Freunde gemeinschaftlichen Bleipustens.

• **Aliens: Colonial Marines** (2012)
Die gesamte Kampagne von **Colonial Marines** darf auch gemeinsam bestritten werden.

• **Borderlands 2** (2012)
Wie schon der Vorgänger zeichnet sich auch **Borderlands 2** durch eine nahtlose Verknüpfung von Solo- und Koop-Spiel aus.

• **Syndicate** (24. Februar 2012)
Die Neuauflage von Bullfrogs Action-Klassiker kommt mit einem Vier-Spieler-Koop-Modus.

• **Warface** (2012)
Cryteks Gratis-Shooter bietet neben konventionellen Mehrspielergefechten auch kooperative Missionen.

Call of Duty: Modern Warfare 3

Seit **Modern Warfare 2** ist der kooperative Spec-Ops-Modus ein fester Bestandteil der **Call of Dutys** aus dem Hause Infinity Ward. Anders als noch beim Vorgänger aber nimmt die Gemeinschaftsspielart einen wesentlich größeren Teil des Gesamtpakets ein. Wer weiß, vielleicht bringt die Serie in Zukunft vielleicht sogar mal eine echte Koop-Kampagne mit? In **Modern Warfare 3** jedenfalls durchsieben Sie im Duett und in zwei verschiedenen Spielarten Gegner gleich haufenweise – darunter Soldaten, Juggernauts, mit Sprengstoff bepackte Hunde und Helikopter. Der Missionsmodus umfasst dabei interessante Aufgaben, bei denen Spieler oft in unterschiedliche Rollen schlüpfen – der Überlebensmodus wirft Ihnen rundenweise immer stärker werdende Feindscharen entgegen.



SHOOTER MIT TOLLER TECHNIK

Weil das Auge selbst bei leichter Ego-Shooter-Kost mitisst …

Rage



Wir sagen nur zwei Worte und eine Zahl: id Tech 5. Das neueste Engine-Baby von Grafik-Guru John Carmack dient als Motor des Endzeit-Shooters. Dessen überragende Qualitäten, unter anderem bei der organischen Landschaftsdarstellung, waren bei Veröffentlichung des Spiels noch kein Thema: Aufgrund von schlampiger Programmierung und schlechter Treiberunterstützung mussten sich viele Spieler mit sichtbar nachladenden Texturen herumärgern. Inzwischen hat id Software diese unschöne Randerscheinung aber im Griff, sodass sich selbst ewig nörgelnde Grafikpuristen an den optischen Glanzpunkten von id Tech 5 weiden können. Wer seinen Blick schweifen lässt, der berauscht sich an majestätischen Canyons, bewundert fremdartige Mondlandschaften, starrt verzückt in den herrlich blauen Himmel – und liegt spätestens dann tot im Graben, wenn ein vorbeilaufender Gegner dem staunenden Spieler-Touristen eine Ladung Schrot vor den Latz knallt. Die cleveren KI-Gegner sind ebenfalls eine Augenweide, bewegen sie sich doch superflüssig animiert durch die Levels, springen über Hindernisse oder taumeln tödlich getroffen in die Arme des Spielers. Kein Wunder, denn **Rage** ist teilweise zum Sterben schön.

Battlefield 3 (Limited Ed.)

Dices aktuelles Shooter-Meisterwerk begeistert die Sinne der geneigten Zocker gleich auf mehrere Arten. Zum einen wäre da die wahnsinnig tolle Optik. Dank der neuen Frostbite-2-Engine sieht das virtuelle Kriegsgeschehen fast schon unverschämt gut aus. Gerade das detaillierte Zerstörungsmodell, mit dem Sie nach und nach die hübschen Maps in Postkartenmotive aus Sarajevo verwandeln, und die realistischen Lichteffekte sorgen dafür, dass **Battlefield 3** ein wahrer Augenschmaus ist. Zum anderen spielt auch die Sounduntermalung in der Shooter-Champions-League. Zwar dröhnt kein toller Soundtrack aus Ihren Boxen, dafür sorgen die realistischen Kriegsgeräusche für ein Mittendrin-Gefühl. Die Entwickler sind extra in reale Konfliktzonen gereist, um die Effekte aufzunehmen – ein Wagnis, das sich gelohnt hat.





Team Fortress 2 (2007)

Wo kaufen? Steam **Entwickler:** Valve

Besonderheiten: Wir gestehen: Der Preis von 1 Euro ist um genau einen Euro übertrieben, weil es sonst unsere Formel zerlegt hätte. Ja, wir sind Mathematik-Genies, aber verraten Sie's bitte keinem!



Bulletstorm (2011)

Wo kaufen? Hitmeister **Entwickler:** People Can Fly

Besonderheiten: Herrlich schöne Außenareale, kreative Umgebungen, erstaunliche Weitsicht, ein tolles Waffengefühl – die Technik in **Bulletstorm** konnte überzeugen.



Rage (2011)

Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** id Software

Besonderheiten: Ein gutes Beispiel dafür, dass „bemerkenswert" nicht immer gleich „überragend" bedeutet: **Rage** hatte aber in jedem Fall seine schönen Ecken.



Battlefield 3 (Limited Edition) (2011)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Dice

Besonderheiten: Sound. Grafik. Animationen. Licht. Schatten. Wahnsinn. Wegweisend. Bahnbrechend. Erhellend. Begeisternd. Atemberaubend. Blendend.



Far Cry 2 (2008)

Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** Ubisoft Montreal

Besonderheiten: Die noch immer besten künstlichen Feuer der Spielegeschichte – und nicht zu vergessen: auch die tollsten Zebras, Büffel und Gazellen!



Crysis (2007)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Crytek

Besonderheiten: Auch wenn uns **Crysis 2** nicht mehr ganz so vom Hocker gehauen hat wie Teil 1, so verdienen doch beide Serientitel das prädikat „technisch besonders wertvoll".



Unreal Tournament 3 (2007)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Epic Games

Besonderheiten: Vielleicht technisch nicht mehr das modernste aller Spiele, trotzdem erstaunt uns die Leichtigkeit, mit der ein derart hübsches Spiel selbst online flüssig läuft, auch heute noch.



Borderlands (GOTY) (2010)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Gearbox

Besonderheiten: Auch hier gilt: Technisch ist das Spiel vielleicht nicht zwangsläufig bahnbrechend, aber selten gibt's ein derart schönes, stimmiges und innovatives Grafikgesamtkonzept.

Außerdem empfehlenswert:



Die großen Zahlen neben den Titeln bezeichnen den PC ACTION-Kaufempfehlungsquotienten™, der neben Preis, Alter und Wertung eines Spiels auch dessen technische Finesse berücksichtigt. Die Formel: ((PCA-Spielspaßwertung : Preis) : (2012 – Erscheinungsjahr)) x Staunfaktor



Staunfaktor: 50%
PCA-Wertung: 88%
Aktueller Preis: € 1,-



Staunfaktor: 55%
PCA-Wertung: 86%
Aktueller Preis: € 15,-



Staunfaktor: 60%
PCA-Wertung: 87%
Aktueller Preis: € 20,-



Staunfaktor: 95%
PCA-Wertung: 94%
Aktueller Preis: € 35,-



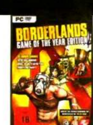
Staunfaktor: 92%
PCA-Wertung: 90%
Aktueller Preis: € 9,-



Staunfaktor: 88%
PCA-Wertung: 92%
Aktueller Preis: € 10,-



Staunfaktor: 70%
PCA-Wertung: 93%
Aktueller Preis: € 9,-



Staunfaktor: 50%
PCA-Wertung: 87%
Aktueller Preis: € 15,50

Diese acht Titel sind selbstverständlich nicht die einzigen technisch beachtenswerten Spiele, die anzuschaffen sich lohnt – aber auch hier sei Ihnen der Rat gegeben: Für besonders schöne Spiele sind von Fans gebastelte Mods oft der Schlüssel. Allein die **Cinematic Mod** für **Half-Life 2** oder die **ENB**-Modifikation, die es mittlerweile für zig verschiedene Spiele gibt, lassen Ihre Netzhaut vor Freude Samba tanzen!

Far Cry 2

Als **Far Cry 2** erschien, lagen fünf Wörtchen jedem Spieletester auf der Zunge: „Oh mein Gott, das Feuer!" Zwar war auch der Rest des Spiels mit seinem Afrika-Setting und den ausgedehnten Wüsten- und Savannenlandschaften beileibe keine optische Durchschnittskost, aber die sich realistisch ausbreitenden Flammen ließen gleich reihenweise Münder offenstehen. Die Berechnung des Feuers ging sogar so weit, dass es sich als taktisches Element nutzen ließ – etwa um gegnerische Deckungen niederzubrennen.



Darauf freuen sich Technik-Jünger 2012!

- **Far Cry 3** (2012)
Der Vorgänger setzte technisch neue Maßstäbe (siehe Kasten oben). Nicht weniger erwarten wir vom Nachfolger.

- **Metro: Last Light** (2012)
Die düstere Endzeitstimmung der literarischen Vorlage wurde bereits im ersten **Metro**-Spiel perfekt eingefangen. Das geschickte Spiel mit Licht und Schatten sucht seinesgleichen im Genre.

- **Bioshock Infinite** (2012)
Nicht nur die Story dürfte im dritten Teil der Reihe herausragen, auch technisch hat das Spiel jede Menge auf dem Kasten.

- **Borderlands 2** (2012)
Neben den geschickt mit der Shooter-Action verwobenen Rollenspiel-Elementen punktet **Borderlands 2** auch durch eine stimmige Comic-Grafik. Geheimtipp!

Unreal Tournament 3

Unreal Tournament 3 war der bislang letzte Teil der **Unreal Tournament**-Reihe, die Entwickler Epic Games berühmt gemacht hat. Und auch wenn das Spielprinzip inzwischen ein klein wenig altbacken und überholt wirkt, so ist **Unreal Tournament 3** gerade aus technischer Sicht ein brillantes Spiel. Denn die Unreal Engine 3, die mittlerweile in Dutzenden Spielen zur Anwendung kommt, wird nirgendwo so imposant und perfekt genutzt wie in dem Mehrspieler-Shooter von 2007. Inzwischen haben die Entwickler Version 3.5 der Engine herausgebracht und sorgen damit erneut für offene Münder bei Spielern. **Unreal Tournament 3** sieht heute noch stark aus und macht dank verflixt schneller Partien auch immer noch unverschämt viel Laune.



SHOOTER MIT AUSSERIRDISCHEN

Weil menschliches Kanonenfutter manchmal einfach zu gewöhnlich ist …

Crysis 2



Aliens im Wandel der Zeit: In **Crysis** waren die Außerirdischen noch fremdartige schwebende Tintenfische, die sich riesige Laufroboter als Haustiere hielten und eine tropische Insel mit Eiskanonen in ein Winterwunderland verwandelten. Für **Crysis 2** haben die Außerirdischen ihre Pläne für den Bau einer globalen Holiday-on-Ice-Arena verworfen und legen aus Frust über die Klimaerwärmung New York in Schutt und Asche. Dazu schlüpfen die Besucher von einem fremden Planeten in dick gepanzerte Ganzkörperanzüge. Dem Helden ist die Aufmachung seiner Widersacher einerlei, denn der besitzt immer noch ein ganz persönliches Superkleidungsstück: Dank Nanosuit springt der Held höher als die Aliens und bewegt sich schneller. Nebenbei kann er sich auch noch tarnen. Trotzdem stellen die Schusswechsel im grafisch opulenten Crytek-Shooter eine Herausforderung dar, denn im Gegensatz zu anderen KI-Gegnern des Genres haben die **Crysis 2**-Aliens die Ausbildung am Alpha-Centauri-Gymnasium abgeschlossen: Wenn sie ein verdächtiges Geräusch hören, suchen sie die Gegend ab und im Kampf verschanzen sie sich klug hinter Deckungsmöglichkeiten oder versuchen, den Spieler von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Besonders die Agilität der Feinde fällt positiv auf: In **Crysis 2** gibt es keine Pappaufsteller-Aliens, die stocksteif in den Tod marschieren. Diese Weltraumreisenden springen Wände hoch, weichen Schüssen aus und schleichen sich auch schon mal an. Auf einen ähnlich abgefahrenen Besuch der Alien-Heimstätte wie im ersten **Crysis** verzichtet der Nachfolger übrigens – trotzdem lernen Sie im Lauf des Ballerabenteuers nach und nach mehr über die Außerirdischen und ihre Motive sowie eine mysteriöse Seuche, welche die Bevölkerung New York Citys dahinrafft. Neben mehreren Varianten der zweibeinigen Außerirdischen treiben sich auf den Straßen des Kriegsgebiets New York auch die aus dem Vorgänger bekannten dreibeinigen Alien-Mechs herum. Wenn diese umkippen, erhält der Spieler genau wie nach dem Tod regulärer Feinde Erfahrungspunkte. Die stecken Sie in den Ausbau der Fähigkeiten des Nanosuits – das sorgt dafür, dass der Spieler noch entschlossener Jagd auf alles entfernt Fremdartige macht. Also Daumen drücken, dass ihm kein indischer Rosenverkäufer über den Weg läuft.

Quake 4



Wenn Entwickler id Software Außerirdische auf Spieler loslässt, dann sind das meistens keine besonders netten Zeitgenossen. Die Strogg aus **Quake 4** zählen wohl zum Übelsten, was Ihnen auf dem Bildschirm vor die Plasma-Kanone laufen kann. Strogg sind die bitterbösen Urväter all der heute beliebten und bekannten Alienrassen wie den Locust (**Gears of War**-Reihe) oder den Brutes (**Halo**-Serie).



Crysis 2 (2011)

5,06

Wo kaufen? Hitmeister **Entwickler:** Crytek

Besonderheiten: Bei Hitmeister gibt's nur einen Download-Key, keine DVD – aber mal ehrlich: 16 Tacken für einen nicht mal ein Jahr alten AAA-Shooter, da muss man nicht lange überlegen …



Duke Nukem Forever (2011)

3,40

Wo kaufen? Steam **Entwickler:** Gearbox

Besonderheiten: Die männliche Mutter aller Alien-Vertrimmer ist zwar technisch kein allzu großer Wurf, in Sachen kreative Außerirdische macht dem Duke aber kaum jemand etwas vor!



Borderlands (GOTY) (2010)

2,10

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Gearbox

Besonderheiten: Da wird's schon beinahe philosophisch: Wenn wir Außerirdische auf deren Heimatplaneten vertrimmen, sind wir dann nicht auch außerirdisch?!?



Crysis (2007)

1,62

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Crytek

Besonderheiten: In der Inselballerei **Crysis** und dessen großstädtischem Nachfolger begegnen Sie den wahrscheinlich intelligentesten Aliens des Genres.

Quake 4 (2005)

1,45

Wo kaufen? Meinpaket.de **Entwickler:** id Software

Besonderheiten: Strogg! Müssen wir da noch mehr sagen?



Enemy Territory: Quake Wars (2007)

1,45

Wo kaufen? Ebay **Entwickler:** Splash Damage

Besonderheiten: Noch mal Strogg! Na gut, das war es jetzt aber wirklich.



Prey (2006)

1,00

Wo kaufen? Ebay **Entwickler:** Human Head Studios

Besonderheiten: Hier gibt's das klassische Außerirdischen-Paket mitsamt Entführung und Verschleppung. Das lässt sich Indianer-Sprössling Tommy natürlich nicht gefallen!



Half-Life 2 (2004)

0,95

Wo kaufen? Steam **Entwickler:** Valve

Besonderheiten: In der **Half-Life**-Serie erwarten Sie Aliens, die sich vor allem durch Geheimniskrämerei auszeichnen. Wer sind diese komischen Vortigaunts? Und was hat Dr. Breen vor?

Außerdem empfehlenswert:



Die großen Zahlen neben den Titeln bezeichnen den PC ACTION-Kaufempfehlungsquotienten™, der neben Preis, Alter und Wertung eines Spiels auch dessen Alien-Gehalt berücksichtigt. Die Formel: ((PCA-Spielspaßwertung : Preis) : (2012 – Erscheinungsjahr)) x Cooler-Alien-Modifikator



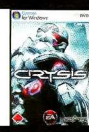
Cooler-Alien-Modifikator:	90%
PCA-Wertung:	90%
Aktueller Preis:	€ 16,-



Cooler-Alien-Modifikator:	84%
PCA-Wertung:	81%
Aktueller Preis:	€ 20,-



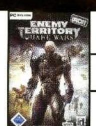
Cooler-Alien-Modifikator:	75%
PCA-Wertung:	87%
Aktueller Preis:	€ 15,50



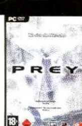
Cooler-Alien-Modifikator:	88%
PCA-Wertung:	92%
Aktueller Preis:	€ 10,-



Cooler-Alien-Modifikator:	75%
PCA-Wertung:	88%
Aktueller Preis:	€ 6,50



Cooler-Alien-Modifikator:	50%
PCA-Wertung:	87%
Aktueller Preis:	€ 6,-



Cooler-Alien-Modifikator:	70%
PCA-Wertung:	86%
Aktueller Preis:	€ 10,-



Cooler-Alien-Modifikator:	75%
PCA-Wertung:	91%
Aktueller Preis:	€ 9,-

Gerade wenn es um abgedrehte extraterrestrische Gegner geht, können Sie auch den einen oder anderen Euro sparen. **Quake Live** etwa bietet exzellente Mehrspieler-Unterhaltung mitsamt Außerirdischen komplett für lau. Ebenso gratis, schnell und empfehlenswert (diesen Tipp müssen wir trotz fehlenden Außerirdischen-Bezugs allein des Namens wegen loswerden) ist **Cube 2: Sauerbraten**.

Enemy Territory: Quake Wars



Wir könnten diesen Shooter genauso gut in die Kategorie „Langzeitspaß" stecken. Denn mit diesem Mehrspieler-Shooter kann man monatelang Spaß haben. Der Ableger aus dem **Quake**-Universum lässt Spieler in der Rolle als fies aussehende außerirdische Strogg gegen die zweite Partei, die menschliche Global Defense Force, antreten. Sie dürfen also nicht nur einen Außerirdischen direkt selber spielen, sondern auch ziemlich coole und abgedrehte Alien-Technologie benutzen! Denn in **ET:QW** greifen beide Teams auf einen großen Fuhrpark fantastischer Fahr- und Flugzeuge zurück. Außerdem sind die Maps herrlich fremdartig. **ET:QW** ist auch noch heute bedenkenlos spielbar, das Prinzip des teamorientierten Shooters ist zeitlos – und die Strogg sicherlich die härtesten Kerle unter allen Computerspiel-Aliens!

Darauf freuen sich Alien-Fans 2012!

Viele Shooter, in denen Sie Aliens aufs Korn nehmen, erscheinen im Jahr 2012 nicht gerade. Dafür strotzen folgende Titel nur so vor garstigen, aber technisch hoch entwickelten Außerirdischen.

• **Aliens: Colonial Marines** (2012)
Hier sagt der Spieletitel schon beinahe alles. Logisch, dass **Alien**-Fans allein beim Gedanken an diesen Shooter die Hose eng wird!

• **Prey 2** (2012)
Als Kopfgeldjäger durchsieben Sie in **Prey 2** jede Menge Aliens mit verschiedensten Waffen. Alternativ nehmen Sie die Biester gefangen und kassieren dafür Bares.

• **Natural Selection 2** (2012)
In diesem teambasierten Shooter ballern Sie Aliens über den Haufen – oder Sie sind selbst einer und gehen auf Menschenjagd.

Prey

Im Inneren eines organischen Raumschiffs klettern Sie Wände hinauf, ballern an der Decke klebend auf spinnenartige Alien-Widersacher und springen durch Portale. Auf der Suche nach der entführten Freundin von Indianer-Held Tommy schnappen Sie sich sogar Waffen der Invasoren und verschießen etwa explodierende Weltallwürmer. Sehr viel außerirdischer geht's kaum! Tipp: In **Prey 2** machen Sie 2012 als Kopfgeldjäger noch mehr Jagd auf noch mehr Alien-Viecher.



EGO-SHOOTER FÜR ECHTE KERLE

Weil Brüste, Zombies, coole Helden und viel Pixelblut einfach ALLES besser machen …

Bulletstorm

Was soll Sie bei einem Spiel, dessen Titel übersetzt „Kugelsturm" bedeutet, schon groß erwarten? Richtig, astreine Männerunterhaltung! Konkret bedeutet das: explizite Gewalt, Macho-Sprüche bis zum Abwinken und eine schlagkräftige Begleiterin mit überzeugenden Argumenten. Selbst in der deutschen Version, die in einer spürbar den Spielspaß drückenden Art und Weise geschnitten ist, steckt noch mehr Testosteron als in den meisten anderen Vertretern dieser Spielegattung. Drum landet **Bulletstorm** auch völlig zu Recht auf Platz 1 unserer „Unterhaltung für echte Kerle"-Liste.



Turok



Ein Indianer kennt keinen Schmerz – Rothaut Turok weiß aber wohl, wie er sein großes Messer einzusetzen hat, um feindlich gesinnte Soldaten und Dinosaurier möglichst martialisch zu skalpieren. Die meisten Männer haben seit ihrer Kindheit (und der Blütezeit der **Was ist Was**-Bücher) ein ganz besonderes Verhältnis zu Urzeitechsen – der hohe Gewaltgrad leistet sein Übriges zu diesem verdienten dritten Platz.

FEAR (Gold Edition)

Sie wollen testen, ob Ihre Nerven aus Stahl sind? Machen Sie das Licht aus, drehen Sie die Lautstärke auf Maximum und legen Sie die **FEAR**-DVD ein. Wir garantieren: Wer nach den schockierenden Auftritten des kleinen Horrormädchens Alma noch eine unbefleckte Unterhose hat, der kann sich auch als Piranha-Dompteur oder Stuntfahrer bewerben. Neben den Gruseleinlagen bietet **FEAR** zudem jede Menge blutiger Schusswechsel, die das Adrenalin zirkulieren lassen. Dabei kommt eine der coolsten Erfindungen in der Geschichte virtueller Ballereien zum Einsatz: Weil der Held so ein harter Hund ist, verlangsamt er auf Knopfdruck die Zeit, taucht unter Kugeln hindurch, die in Schneckengeschwindigkeit heranschwirren, und verpasst den Widersachern auf dem Weg nach draußen noch einen Kung-Fu-Tritt. Stark!



2,87

Bulletstorm (2011)

Wo kaufen? Hitmeister **Entwickler:** People Can Fly

Besonderheiten: Ein Planet voller Gefahrenstellen, wo sich Unbedachte frei- oder unfreiwillig arg verletzen können, ist eine tolle Spielvoraussetzung – das und die scharfe weibliche Begleiterin.



Duke Nukem Forever (2011)

Wo kaufen? Steam **Entwickler:** Gearbox

Besonderheiten: Man kann dem Duke viele Adjektive hinterherrufen (altbacken, verspätet, peinlich), unmännlich gehört aber definitiv nicht dazu! Und Brüste gibt's auch auf den Schirm!



Turok (2008)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Propaganda Games

Besonderheiten: Ein Titel mit 18er-USK-Siegel hat sich für diese Kategorie ja quasi schon automatisch qualifiziert – wenn er dann aber auch noch Dinosaurier mitbringt … super!



Left 4 Dead 2 (2009)

Wo kaufen? Steam **Entwickler:** Valve

Besonderheiten: Die männlichsten Gegner sind Zombies, keine Frage – selbst falls diese weiblich sind. Außerdem gibt's in **Left 4 Dead 2** weibliche Charaktere und viel Blut zu sehen.



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (2009)

Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** Starbreeze Studios

Besonderheiten: Der Einzige, der Duke Nukem und Chuck Norris annähernd auf Augenhöhe begegnen kann, ist zweifelsohne Riddick.



Call of Juarez: Bound in Blood (2009)

Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** Techland

Besonderheiten: Cowboys und Indianer fallen ganz klar in die Kategorie „Männerunterhaltung" – wobei kleine Jungs dem Thema auch nicht gänzlich abgeneigt sind.



FEAR (Gold Edition) (2005)

Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** Monolith

Besonderheiten: Grusel gehört für richtige Männer genauso zur Freizeitunterhaltung wie Bier und gesättigte Fettsäuren – und es gibt kaum etwas Beängstigenderes als ein kleines, blasses Mädchen.



Far Cry 2 (2008)

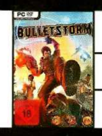
Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** Ubisoft Montreal

Besonderheiten: Bei **Far Cry 2** sorgen weniger die Vorzüge weiblicher Buddys für eine Platzierung in dieser Kategorie, sondern eher die blutigen Autooperationen der Protagonisten.

Außerdem empfehlenswert:



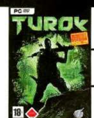
Die großen Zahlen neben den Titeln bezeichnen den PC ACTION-Kaufempfehlungsquotienten™, der neben Preis, Alter und Wertung eines Spiels auch dessen Männerappeal berücksichtigt. Die Formel: ((PCA-Spielspaßwertung : Preis) : (2012 - Erscheinungsjahr)) x Männlichkeitsquotient



Männlichkeitsquotient:	50%
PCA-Wertung:	86%
Aktueller Preis:	€ 15,-



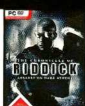
Männlichkeitsquotient:	50%
PCA-Wertung:	81%
Aktueller Preis:	€ 20,-



Männlichkeitsquotient:	50%
PCA-Wertung:	75%
Aktueller Preis:	€ 8,-



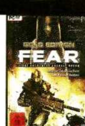
Männlichkeitsquotient:	75%
PCA-Wertung:	90%
Aktueller Preis:	€ 20,-



Männlichkeitsquotient:	75%
PCA-Wertung:	80%
Aktueller Preis:	€ 20,-



Männlichkeitsquotient:	25%
PCA-Wertung:	91%
Aktueller Preis:	€ 10,-



Männlichkeitsquotient:	50%
PCA-Wertung:	88%
Aktueller Preis:	€ 9,-



Männlichkeitsquotient:	25%
PCA-Wertung:	90%
Aktueller Preis:	€ 9,-

Wer besonders männliche, weil gewalthaltige Spiele sucht, wird wohl am ehesten außerhalb des Hoheitsgebiets der USK fündig – wer sich hingegen mit etwas nackter Haut, vorzugsweise in der Gegend rund um primäre und sekundäre weibliche Geschlechtsmerkmale, begnügt, der sollte es mal in der Suchmaschine seiner Wahl mit den Begriffen „Nudepatch", „Nacktpatch" oder „Topless Mod" versuchen.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Vin Diesel, Schauspieler und Profi-Proll, ist ein ganz Harter. Er leiht seine Reibeisenstimme Anti-Held Riddick, der Gegnern im Dunkeln auflauert und in brutal inszenierten Nahkämpfen jeden ihrer Knochen einzeln zerlegt. **Assault on Dark Athena** beinhaltet auch den Vorgänger **Escape from Butcher Bay** in einer optisch aufgemöbelten Version. Darin bricht Riddick aus einem schwer bewachten Knast aus – wenn das mal nicht ein echter Kerl ist!



Darauf freuen sich echte Männer 2012!

Brüste, Zombies, coole Helden und Pixelblut gibt's auch im neuen Jahr.

- **Borderlands 2** (2012)
Für die Spielfigur Lilith wurde extra ein Casting veranstaltet. In der Jury saßen übrigens echte Männer.

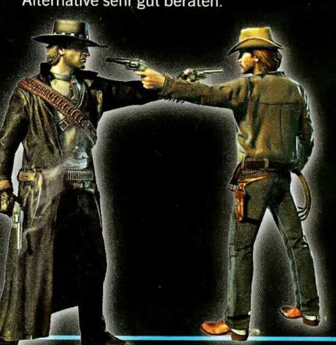
- **Metro: Last Light** (2012)
In den U-Bahn-Tunneln gibt es wieder jede Menge Zombies – Grusel und Untote sind nur was für harte Kerle.

- **Far Cry 3** (4. Quartal 2012)
Jason Brody ist ein verdammt cooler Typ. Er entkommt knapp dem Tod und wird anschließend mit einer Armee von Feinden fertig. Ganz alleine.

- **The Darkness 2** (Februar 2012)
Viel Blut spritzt in **The Darkness 2**. So viel, dass das Spiel von der USK für die deutsche Version stark geschnitten werden muss. (siehe Test ab Seite 68!)

Call of Juarez: Bound in Blood

Cowboys, Indianer, Revolver, Pulverdampf, Rinderherden, wundgerittene Hintern ... männlicher geht es wohl kaum! Vor allem da Sie in **Call of Juarez: Bound in Blood** nicht nur einen raubeinigen Kerl spielen, sondern gleich zwei! Denn vor nahezu jeder Mission des Wildwest-Shooters dürfen Sie wählen, welchen der schießwütigen Brüder des McCall-Clans Sie vertreten möchten: Ray ist ein Revolverheld, wie er im Buche steht, trägt zwei Knarren gleichzeitig und wirft mit Dynamit um sich. Bruder William trägt nur einen Revolver, nutzt dafür aber auch Gewehre, Bogen und Messer. Da das beste Wildwestspiel aller Zeiten, **Red Dead Redemption**, wohl niemals für den PC erscheinen wird, sind Sie mit **Bound in Blood** als Alternative sehr gut beraten.



SHOOTER MIT LANGZEITSPIELSPASS

Weil GOTYs, Mods und DLCs Spiele nicht unbedingt besser, zumindest aber länger machen ...

Borderlands (GOTY)



Ego-Shooter-Action, Rollenspiel-Elemente, unzählige unterschiedliche Waffen, schicke Cel-Shading-Grafik, tonnenweise Humor – Gearbox' Science-Fiction-Hit zählte zu den Überraschungen des Jahres 2009. Und als ob das umfangreiche Hauptspiel dank Koop-Modus, Levelsystem und unterschiedlicher Klassen nicht schon genug Langzeitmotivation mit sich brächte, versorgten uns die Entwickler auch noch mit mal mehr und mal weniger guten DLCs. Rund ein Jahr nach Release bündelte Gearbox die vier Zusatz-Episoden im Oktober 2010 in der Game-of-the-Year-Edition. Besonders der DLC **Die Zombie-Insel von Doktor Ned** sei hier hervorgehoben, in dem Sie – wie der Name schon verrät – zahlreichen Untoten in den Hintern treten. Story-Inszenierung, Humor und Präsentation brauchen sich bei dieser Download-Episode nicht vor dem Hauptspiel verstecken und übertreffen es bisweilen sogar. Auf **Mad Moxxi's Underdome Riot** hingegen könnten wir verzichten. Aber wer schaut schon einem geschenkten Pferd auf die Mandeln? Oder so ähnlich. Wer also bisher einen Bogen um **Borderlands** gemacht hat, sollte sich spätestens jetzt die GOTY-Edition zu Gemüte führen. Schließlich erscheint 2012 der Nachfolger. Und Sie wollen doch mitreden können, oder?

Stalker

Die Entwicklung von **Stalker 2** befindet sich in der Schwebe; ob und wann der Nachfolger des Tschernobyl-Shooters erscheint, ist unklar. Zeit genug also, um sich noch einmal dem Original zu widmen, das findige Fans in den letzten fünf Jahren mit einer langen Reihe von Modifikationen verbessert und erweitert haben. **Stalker Complete 2012** verpasst dem Spiel etwa eine Komplettrenovierung. Die Mod kümmert sich unter anderem um KI-Unzulänglichkeiten und Programmierfehler, bietet eine überarbeitete Benutzeroberfläche sowie detailliertere Texturen und fügt dem Spiel sogar ein dynamisches Wettersystem hinzu. Ähnlich umfangreich fallen die Änderungen von **Oblivion Lost 2010** aus. Die Mega-Mod bringt mehrere Dutzend Fan-Programme unter einen Hut. Diese sorgen unter anderem dafür, dass in der mittlerweile optisch leicht angestaubten Zone rund um den explodierten Atomreaktor eine stark verbesserte Grafik zum Einsatz kommt. Andere Mod-Entwickler bemühen sich darum, neue Inhalte zu liefern. Das für dieses Jahr geplante **Lost Alpha**-Projekt etwa integriert viele der ursprünglich für **Stalker** angedachten Inhalte ins Spiel, die GSC Game World aus der finalen Version entfernte. So erforschen Sie in der Mod neue Gebiete und begegnen frischen Monstertypen. Weitere Modifikationen bringen sogar den ursprünglich angedachten Koop-Modus ins Spiel zurück oder erlauben Ihnen, Fahrzeuge zu benutzen!





Borderlands (GOTY) (2010)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Gearbox

Besonderheiten: Eine riesige Spielwelt und zig Quests sorgen eh schon für Langzeitunterhaltung, in der Game-of-the-Year-Edition sind außerdem vier DLCs mit etlichen Stunden Bonusspielspaß enthalten.



Unreal Tournament 3 (2007)

Wo kaufen? Amazon **Entwickler:** Epic Games

Besonderheiten: Ein Mehrspieler-Shooter hat in der Kategorie „Spielzeit" natürlich einen gehörigen Vorteil, gerade **UT3** zeichnet sich aber durch eine Vielzahl an coolen Modifikationen aus.



Quake 4 (2005)

Wo kaufen? Meinpaket.de **Entwickler:** id Software

Besonderheiten: Auch hier trägt einerseits die Mehrspielerkomponente zur Spielzeitverlängerung bei, viel mehr aber leistet dazu die äußerst aktive Modgemeinde.



Stalker (2007)

Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** GSC Game World

Besonderheiten: Ein Shooter mit offener Spielwelt lädt zu zeitintensivem Umherstreunen und Unfugtreiben ein – doch auch bei **Stalker** sorgen bastelfreudige Modder für tonnenweise Bonus-Content.



Far Cry (2004)

Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** Crytek

Besonderheiten: Und noch ein Eintrag der Kategorie „Modder für ein längeres Spielvergnügen" – für **Far Cry** existieren zahllose Story-, Koop- und Mehrspielererweiterungen für lau.



Half-Life 2 (2004)

Wo kaufen? Steam **Entwickler:** Valve

Besonderheiten: Zwar existieren mit **Episode One** und **Two** auch zwei DLC-Häppchen, in Sachen Mods ist **Half-Life 2** allerdings der ungekrönte König. Ähnlich viel Gratisinhalt gibt's für kein zweites Spiel.



Doom 3 (2004)

Wo kaufen? For you to play **Entwickler:** id Software

Besonderheiten: Als für **Doom 3** hierzulande nicht erhältliche Erweiterungen erschienen, existierte der Begriff DLC überhaupt noch nicht – auch dieses Spiel halten findige Modder am Leben.



TES4: Oblivion (GOTY) (2005)

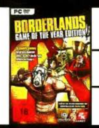
Wo kaufen? Steam **Entwickler:** Bethesda

Besonderheiten: Die reguläre Variante gibt's bei Amazon schon ab € 13, die **GOTY**-Edition enthält aber zudem die offiziellen Erweiterungen. Ach ja: Mods gibt es freilich auch. Tonnenweise.

Außerdem empfehlenswert:



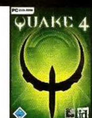
Die großen Zahlen neben den Titeln bezeichnen den PC ACTION-Kaufempfehlungsquotienten™, der neben Preis, Alter und Wertung eines Spiels auch die Verfügbarkeit von Zusatzinhalten berücksichtigt. Die Formel: ((PCA-Spielspaßwertung : Preis) : (2012 – Erscheinungsjahr)) x Bonusinhalt-Bonus



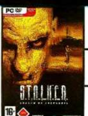
Bonusinhalt-Bonus:	85%
PCA-Wertung:	87%
Aktueller Preis:	€ 15,50



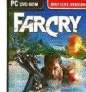
Bonusinhalt-Bonus:	85%
PCA-Wertung:	93%
Aktueller Preis:	€ 9,-



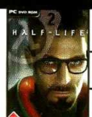
Bonusinhalt-Bonus:	85%
PCA-Wertung:	88%
Aktueller Preis:	€ 6,50



Bonusinhalt-Bonus:	60%
PCA-Wertung:	90%
Aktueller Preis:	€ 7,-



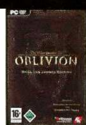
Bonusinhalt-Bonus:	75%
PCA-Wertung:	91%
Aktueller Preis:	€ 7,-



Bonusinhalt-Bonus:	96%
PCA-Wertung:	91%
Aktueller Preis:	€ 9,-



Bonusinhalt-Bonus:	75%
PCA-Wertung:	85%
Aktueller Preis:	€ 7,-



Bonusinhalt-Bonus:	90%
PCA-Wertung:	88%
Aktueller Preis:	€ 20,-

Sie haben es (zwischen oder in) den Zeilen oben bestimmt längst herausgelesen: Wer im Rahmen seines Lieblingsspiels nach neuen Abenteuern sucht, sollte sich am besten einmal mit dem Thema Modifikationen auseinandersetzen. Fangen Sie doch am besten auf den folgenden Seiten in unserer Mods-und-Maps-Abteilung an oder surfen Sie auf die Mod-Seite #1 im Internet: www.moddb.com.

Doom 3

Ja, **Doom 3** ist alt. Und die Einzelspielerkampagne aus heutiger Sicht auch kein Brüller. Was **Doom 3** aber zum Langzeitspielspaßkandidaten macht, sind die unzähligen Modifikationen, die seit der Veröffentlichung des Grusel-Shooters erschienen sind. In Sachen Vielfalt und Auswahl reicht da höchstens Valves **Half-Life 2** heran! Tipp: Besorgen Sie sich die exzellente Einzelspieler-Modifikation **In Hell**. Die bietet tollen Inhalt, für den Publisher heutzutage in DLC-Form Geld verlangen würden!



Das erwartet Mod- und DLC-Freunde 2012!

Während vor gar nicht allzu langer Zeit Mod-Unterstützung bei einem neuen Spiel noch Entwickler-Ehrensache war, sind moderne Titel mittlerweile derart komplex, dass Studios auf Derartiges lieber verzichten. Große Hoffnungen setzen wir diesbezüglich in die allesamt noch nicht offiziell angekündigten Titel **Unreal Tournament 4**, **Quake 5**, **Half-Life 3** und **Doom 4**. Viel wahrscheinlicher, jedoch ebenso schlecht prognostizierbar ist eine noch stärkere Verwurzelung von Download-Inhalten im Spielemarkt. Eines ist allerdings so sicher wie das Amen in der Kirche: Bei **The Elder Scrolls 5: Skyrim** steht uns eine Mod-Flutwelle von biblischen Ausmaßen bevor!



TES4: Oblivion (GOTY)

Okay, zugegeben: An dieser Stelle tricksen wir ein bisschen. **Oblivion** ist natürlich kein Shooter, sondern ein Rollenspiel. Aber es gibt eine Ego-Perspektive und Bögen, das langt uns als Rechtfertigung. Denn in Sachen Langzeitmotivation sind die **Elder Scrolls**-Spiele weiterhin ungeschlagen. Der aktuellere Teil der Serie **Skyrim** ist allerdings gerade erst auf dem Markt und auch noch nicht mit DLCs und Fan-Mods versorgt, daher empfehlen wir an dieser Stelle den Vorgänger **Oblivion**. Die GOTY-Edition enthält neben dem Hauptspiel noch zwei Erweiterungen, vier DLCs und vieles mehr. Und wer dann immer noch nicht genug Futter für seine anscheinend viel zu großzügige Freizeit hat, der durchforstet einfach das Internet. Dort gibt es nämlich noch Tausende Fan-Add-ons.



MODS & MAPS

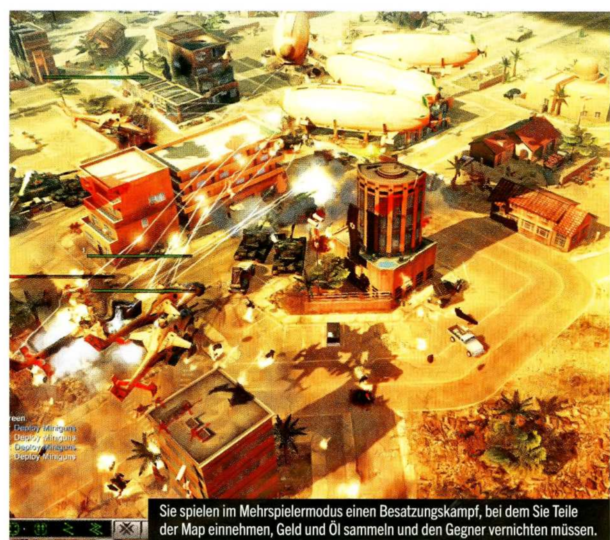
Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Die Mod bringt neue Fraktionen und Einheiten, wie etwa diesen Bomber der UN Peacekeeper und den M1 Abrams Panzer.



Auf drei der bislang sieben Karten gibt es sogenannte Map-Events wie etwa solche radioaktiven Zonen.



Sie spielen im Mehrspielermodus einen Besatzungskampf, bei dem Sie Teile der Map einnehmen, Geld und Öl sammeln und den Gegner vernichten müssen.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Krisenfest zum Krisenfest



MOD In der genialen Mehrspieler-Mod **Mideast Crisis 2** tobt ein erbitterter Besatzungskampf im Mittleren Osten. Futuristische Kriegstechnologie wie Luftschiffe und Drohnen inklusive.

Mehr als zwei Jahre war es still um die vielversprechende Total Conversion **Mideast Crisis** für **Command & Conquer: Tiberiun Wars**. Im Dezember 2009 erschien mit v1.5 die letzte Version der Mod. Kürzlich meldeten sich die Entwickler Isotx jedoch mit **Mideast Crisis 2** (**MEC2**) zurück.

Das ist ja ein UN-Ding!

Das Setting bleibt auch in der aktuellen Fassung der Mehrspieler-Mod das Gleiche. Noch immer kämpfen Sie im Mittleren Osten um Öl und Geld. Noch immer prügeln Sie sich in naher Zukunft zwischen Jerusalem und Beirut um die Vorherrschaft in dieser Region. Allerdings kommen zu den beiden bekannten Parteien Guardians of Islam und Israel Defence Force nun noch die UN Peacekeepers als dritte Fraktion hinzu. Die Guardians of Islam sind aus einer panislamischen Hilfsorganisation entstanden, religiös motiviert und kämpfen als wirtschaftliche Macht mit hoch entwickelter Technologie gegen westliche Einflüsse in ihrem Land. Mit einer starken Luftwaffe protzt die Israel Defence Force, die den israelischen Polizeistaat anführt. Nicht nur deren Truppen, sondern auch die meisten der vergleichsweise wenigen Bauwerke dieser Fraktion können per Helikopter transportiert werden. Viele Einheiten werden auch nicht in Gebäuden ausgebildet, sondern per Hubschrauber geliefert. Außerdem verfügen die Israelis über Nuklearwaffen. Da trifft es sich gut, dass die frisch eingebauten UN Peacekeepers über qualitativ überlegene, starke Verteidigungsanlagen verfügen. Deren Bauzeit ist allerdings sehr lang und die Einheiten sind – im Vergleich zu denen der anderen Parteien – sackteuer.

Planet der Waffen

Um sich neben moderner Technologie wie M1-Abrams-Kampfpanzern und Hind-Hubschraubern auch das coole Zeug aus der Zukunft (Drohnen, Luftschiffe, Medibots) leisten zu können, düsen Sie über die Karte und sacken Geld und Öl ein – die beiden Währungen in **MEC2**. Öl finden Sie etwa an Tankstellen und Bohrtürmen, Geld gibt's nicht nur an Stellen mit dem Dollarzeichen, sondern auch durch Ölexport oder Werbeaktionen (Sparkle Cola) auf eigenen Truppen. Blöd: Die Einheiten sind für die Dauer der Werbung kampfunfähig.

Das war's dann!

Wie Isotx auf seiner Homepage meldet, sind die Arbeiten an **MEC2** für **Tiberum Wars** mit dieser aktuellen Version abgeschlossen; es wird keine Weiterentwicklung geben. Das ist auch unnötig, denn **MEC2** ist super! *Marc Brehme*

Mideast Crisis 2	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	C&C3: Tiberium Wars
WEBSITE	www.isotx.com/mec2
WERTUNG	Herausragend

Half-Life 2: Episode 2

Auf und nieder, immer wieder!



MOD Ist das Kunst? Ist ein Spiel? Oder totaler Schwachsinn? Entscheiden Sie selbst.

Es gibt kaum eine bescheuertere Situation als mit fremden Menschen im Aufzug zu stehen und von typischer, nerviger Fahrstuhlmusik berieselt zu werden. Da scheinen sich ein paar Stockwerke länger hinzuziehen als eine Wurzelbehandlung beim Zahnarzt. **Elevator: Source** nimmt sich dieses Themas an und ist dabei mehr Simulation als Mod.

Need a lift?

In der künstlerisch angehauchten Fan-Erweiterung von Pixtail Games, die neben **Half-Life 2: Episode 2** auch eine installierte Version von **Gary's Mod** voraussetzt, steigen Sie in einen Lift, der 28 Stockwerke anfährt. Wo der Lift hält, ob Sie dort aussteigen oder weiterfahren, ob andere Figuren ein- oder aussteigen und was Sie auf dem jeweiligen Stockwerk erwartet, ist zufallsgesteuert.

Total krank?

Mit Husten und Auf-die-Uhr-Schauen können Sie zwar lediglich zwei Aktionen ausführen, aber einen gewissen Unterhaltungswert allein durch bloßes Zuschauen, was im Aufzug und den Etagen passiert, kann man dieser ungewöhnlichen Mod trotzdem nicht absprechen. *Marc Brehme*

Elevator: Source

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	HL2: Episode 2 & Gary's Mod
WEBSITE	www.pixeltailgames.com/elevator
WERTUNG	Gut



Wer wann und wo mit in den Fahrstuhl einsteigt, ist reiner Zufall...



... ebenso wie das, was Sie auf den Stockwerken erwartet, wenn der Lift hält.

Der Südaventurische Streuner ist eine der neuen Klassen auf unserer DVD.

Drakensang

Reine Charakterfrage

MOD Wir schenken Ihnen zwei neue Helden für Ihre Abenteuer in Aventurien.

Um unsere fantastische Vollversion **Drakensang Gold** weiter aufzupeppen, halten wir mit den Mods **Magiedilettant** und **Südaventurischer Streuner** die beiden gleichnamigen neuen Charakterklassen auf unserem Datenträger für Sie bereit. Der Magiedilettant ist eine Mischung aus Dieb und Magier und beherrscht die Zauberkunst. Der Streuner kämpft mit Armbrust und Säbel. *Marc Brehme*

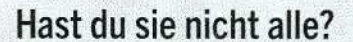
Magiedilettant/ Südaventur. Streuner

MODUS	Charakterklassen
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
VORAUSSETZUNGEN	Drakensang
WEBSITE	www.drakensang.de
WERTUNG	Gut

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen ...

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.



Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

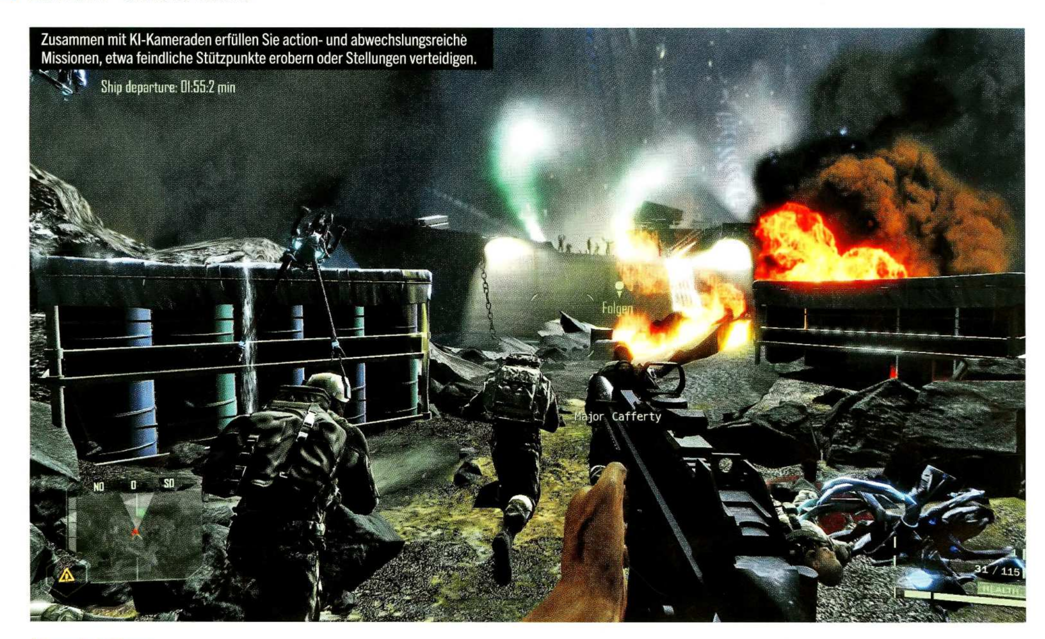
Die Legende lebt!



Diese Datei befindet sich auf der DVD.



Diese Datei müssen Sie herunterladen.



Zusammen mit KI-Kameraden erfüllen Sie action- und abwechslungsreiche Missionen, etwa feindliche Stützpunkte erobern oder Stellungen verteidigen.

Crysis Wars

Es wird toll auf dem Atoll!



MOD **Wreckage** schickt Sie als Nomad auf eine koreanische Insel, um Einheimischen und Aliens in die Weichteile zu treten. Der finale Teil einer spannenden Trilogie ist absolut gelungen!

Stellen Sie sich vor, auf einer abgelegenen koreanischen Insel parkt ein außerirdisches Raumschiff samt Besatzung seinen rostigen Hintern. Wie würde die Menschheit wohl auf den plötzlichen Kontakt mit Aliens reagieren? Ganz klar: Menschen aller Nationen versuchen gemeinsam, diplomatischen Kontakt mit der fremden Lebensform aufzunehmen und streben einen friedlichen Wissensaustausch an. Ja, nee, is klar. Vielleicht wenn's ein Disney-Film wäre! Aber nicht, wenn es um **Crysis**-Mods geht! In der neuen Fan-Erweiterung **Wreckage** ballern Koreaner und Amis sofort auf die Besucher aus dem All und erklären sich auch noch gegenseitig den Krieg. Logisch, denn beide wollen als Erste die Alien-Technologien in die Flossen kriegen. **Wreckage** ist der letzte Teil der Mod-Trilogie von Christopher Held und seinem kleinen Team. Darin übernehmen Sie ein weiteres Mal die Rolle des altbekannten Protagonisten Nomad.

Flotter Otto

Die Mod legt schon in den ersten Minuten ein ebenso scharfes Tempo vor wie Micaela Schäfer beim Nackigmachen im Dschungelcamp. Wenn Sie in **Wreckage** gleich zu Beginn am Geschütz eines Helikopters das Feuer auf gegnerische Stützpunkte eröffnen und nach dem Abseilen den Landeplatz gegen anstürmende Koreaner sichern, schnellt Ihr Blutdruck in die Höhe. Und es gibt kaum eine Verschnaufpau-



Die kinoreifen Zwischensequenzen begeistern durch gelungene Animationen und deutschsprachige – sogar lippensynchrone – Dialoge.



Während Sie auf die Evakuierungshubschrauber warten, jagen Sie als Major Cafferty alles in die Luft, auf dem nicht die amerikanische Flagge prangt.

Dich kenn ich doch auch!



Schon die Vorgänger von Wreckage waren klasse!

Bereits die beiden ersten Teile der Trilogie (auf DVD!) konnten in Sachen **Crysis**-Mods Maßstäbe setzen. Christopher Helds erste Erweiterung für den Crytek-Shooter hieß **Der Hafen** (**The Harbour**) und zeigte bereits, dass es dem Modder weder an Talent noch an Ambition fehlte. Die Mod entstand nicht im Team, sondern in mühsamer Eigenarbeit und beschränkte sich auf eine Map mit einer halben Stunde Spielzeit. Trotzdem hatte es die Karte faustdick hinter den Bits. Sowohl ihre Weitläufigkeit als auch ihre Liebe zum Detail hoben sie stark von der Masse anderer Mods ab. Nach mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit setzte **Rainy Days** die Story von **Der Hafen** fort. Die Mod entstand im Team, machte ihrem Namen alle Ehre und schuf auf der verregneten Insel sowohl über optische als auch über akustische Effekte eine dichte und teilweise bedrückende Atmosphäre. Neu waren die kinoreif inszenierten Zwischensequenzen, die zwischen den Actionszenen weiter Spannung aufbauten und die Handlung vorantrieben.



In **Rainy Days**, dem zweiten Teil der Mod-Trilogie, waren Sie manchmal auch selbst mit dem Panzer unterwegs und schrotteten feindliche Tanks.

se! Sofort dringen Sie unter dem Kommando des bereits aus der Vorgänger-Episode bekannten Major Cafferty tiefer in feindliches Gebiet vor. Ihr Job ist die Rettung von Dr. Lyra Hendricson. Die Wissenschaftlerin mit schicker Brille und Doktortitel wurde von den Koreanern als Geisel genommen und trägt eine wichtige Information in sich. Nein, nicht den Einkaufszettel für Aldi! Den Code zum Raumschiff der Aliens, der den Koreanern nicht in die Hände fallen soll. Also müssen Sie die Schnitte finden, retten und evakuieren. Alles klar, Soldat? Gut!

Abwechselhaft

Die packende Spielererweiterung mit spannender Story führt Sie unter anderem durch dunkle Höhlen, dampfende Sauna-Räume, einen zerstörten Containerhafen und eine Schiffswerft. Dabei steuern Sie etwa zu gleichen Teilen Nomad und Captain Lambert. Es mindert den Spielspaß keineswegs, dass der Boss sich ohne Nano-Suit über die Insel kämpft, denn das rasante Tempo und das Nonstop-Action-Feuerwerk der Mod, die Ihnen von Anfang bis Ende kaum Verschnaufpausen gönnt, sorgen beim Spieler für ständigen Andrenalinausstoß. Beispielsweise schicken Sie von der Ladefläche eines Jeeps aus Verfolger in den flammenden Tod, wenn Sie nicht gerade inmitten eines Raketen- und Granaten-Infernos mit dem Granatwerfer einen Helikopter vom Himmel holen oder einen Panzer sabotieren.

Wetterfühlig

Bei all dem Tumult kommt aber auch die Atmosphäre nicht zu kurz, die schon die ersten beiden Mods der Trilogie so besonders gemacht hat. Wie in **Rainy Days** verschlechtert sich das Wetter im Spielverlauf und schafft dabei eine bedrückende und bedrohliche Atmosphäre. Unterstrichen wird die Stimmung durch die gelungene Sound-Untermalung und die exzellent in Deutsch vertonten Dialoge. Diese wurden von Amateur-Synchronsprechern eingesprochen und verleihen den ohnehin schon kinoreif inszenierten Zwischensequenzen noch etwas mehr Film-Flair.

Wo lang? Immer nur geradeaus!

In **Wreckage** ist der Spieler in seiner Vorgehensweise ähnlich autonom wie die italienische Presse unter Berlusconi. Will heißen: Die Mod ist bedingt durch die vielen geskripteten Ereignisse sehr linear aufgebaut. Das nimmt Ihnen zwar viel Freiheit, ist aber ein notwendiges Opfer für ein derart dichtes und imposantes Story-Finale. Ein weiterer Kritikpunkt ist die Positionierung der computergesteuerten Verbündeten. Diese latschen Ihnen nicht nur wie ein Hund brav hinterher, sondern stellen sich auch schon mal gern in Ihren Laufweg und blockieren Türen oder Ihren Fluchtweg aus dem feindlichen Feuer. Deshalb wurden wir ein paar Mal vom Feindfeuer zersiebt, wärend wir versuchten, die digitalen Deppen beiseite zu schieben. Auch die beeindruckenden Zwischensequenzen haben noch kleine Macken. An einigen Stellen scheinen Soundeffekte zu fehlen, was beispielsweise die Authentizität eines Tür-Eintretens schmälert. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau.

Tabellenführer

Der lineare Spielverlauf ist Geschmackssache, die wenigen Kritikpunkte lassen sich nur als kleine Schönheitsfehler bezeichnen. Nach mehr als einer Stunde Spielzeit hinterlässt **Wreckage** einen fantastischen Gesamteindruck. Derart professionell organisierte und ausgeführte Hobby-Projekte finden Sie selten und im Bereich der **Crysis**-Mods setzt sich **Wreckage** wie damals schon sein Vorgänger an die Spitze der Bestenliste. Das Sahnehäubchen: Sie müssen nicht einmal **Crysis** (**Wars**) besitzen, um **Wreckage** spielen zu können. Es genügt die Demo (Trial-Client) von **Crysis Wars**, die – obwohl nicht mehr aktivierbar – immer noch heruntergeladen werden kann. Genial!

Micha Kohl/Marc Brehme

Wreckage

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Mehr als 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN (Trial Client von)	Crysis Wars
WEBSITE	www.moddb.com/mods/wreckage
WERTUNG	Herausragend



Abwechslungs- und detailreiche Schauplätze sorgen für Atmosphäre. Leider fehlt Ihnen die Zeit, etwa diese von der Sonne beleuchteten Höhlenfelsen zu bestaunen.



Gleich zu Beginn der Mod kracht und rumst es gewaltig. Mit dem schweren Helikoptergeschütz sichern Sie als Nomad die Landezone für Ihre Hubschrauber.

Inhalt

Mit mehreren installierten Modifikationen für bessere Texturen für Landschaft und Drachen sowie neuen Waffen und Zaubersprüchen sieht **Skyrim** gleich noch cooler aus.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Himmlische Aussichten

MOD Wir haben uns durch die neuesten **Skyrim**-Mods gewühlt und die Perlen herausgesucht. Auf unserer DVD finden Sie die meisten der hier vorgestellen Erweiterungen – satte 26 Stück!

Es nimmt kein Ende. Egal ob der Regen im Dschungelcamp, Pläne über Steuererhöhungen oder frische **Skyrim**-Mods – das alles sprudelt ohne Unterlass. Die Mod-Community veröffentlicht stets und ständig neue Erweiterungen für das Rollenspiel. Und das, obwohl die angekündigten Mod-Tools bei Redaktionsschluss Ende Januar noch immer nicht erschienen waren. Nach vielen grafischen Verbesserungen durch hochauflösende Texturen erobern nach und nach auch immer mehr Tools, die das Gameplay oder die Bedienung verbessern oder auch einfach nur total abgedrehte und witzige Mods die Downloadcharts auf der einschlägigen Community-Webseite skyrimnexus.com. Wir haben die tollsten neuen Erweiterungen für Sie herausgefischt.

So installieren Sie Skyrim-Mods

Skyrim mit den neuesten Fan-Erweiterungen auszustatten ist einfacher, als man denkt. Wir zeigen, wie Sie Mods korrekt in das Spiel einbinden.

Suchen Sie die gewünschte Mod auf unserer DVD oder auf einer Website wie etwa skyrimnexus.com (Mod-Name in die Suchleiste eingeben) und entpacken Sie sie in einen Ordner Ihrer Wahl. Beachten Sie dann die Readme-Datei mit Anweisungen zur Installation. Grundsätzlich entpacken Sie die Dateien in den Ordner „\Steam\SteamApps\common\skyrim\Data". Mods, die eine .esp-Datei beinhalten, müssen Sie vor dem Spielstart im Skyrim-Launcher unter „Datendateien" zunächst per Häkchen aktivieren. **Mit dem Nexus-Mod-Manager** von skyrimnexus.com (Bild rechts) geht es komfortabler. Er reduziert die Installation neuer Mods auf wenige Mausklicks und bietet einen Überblick über bereits aktivierte Erweiterungen. Zudem macht Sie das Programm auf Kompatibilitätsprobleme aufmerksam und benachrichtigt Sie, wenn Updates für installierte Mods verfügbar sind.



Der Skyrim-Mod-Manager vereinfacht Installation und Verwaltung der Mods.




Deutlich hübschere Khajiit-Charaktere erhalten Sie mit MrLenskis Mod **Coverkhajiits** (r.), die den Modellen dieser Rasse bis zu vierfach höher aufgelöste Texturen spendiert.

Auflösungserscheinungen

Von der tollen HD-Mod **Skyrim HD – 2K Textures** des deutschen Modders NebuLa steht mittlerweile Version 1.4 zum Download bereit. Sie ersetzt nun 389 Texturen und sogenannte Normal Maps von Landschaftstexturen, Straßen, Bergen, Bäumen, Wasser, Sternen, Sonneneffekten und Böden in den Dungeons sowie Texturen in Weißlauf und Windhelm duch höher aufgelöste Versionen. Nach seinen fantastischen Mods **Coverwomen** und **Covereyes**, die für atemberaubend schöne weibliche Charaktere sorgen, hat Modder MrLenski erneut zugeschlagen. Diesmal präsentiert er mit **Coverkhajiits** auch aufgehübschte Gesichter der Khajiit-Rasse im Spiel, die er mit selbst erstellten HD-Texturen versieht. Die Pixeltapeten liegen in zwei Versionen vor. Die volle Packung erhalten Sie mit der normalen Version (Texturen in 2048x2048), Spieler mit schwachbrüstigeren Rechnern greifen zur Light-Version, die mit 1.024x1.024 Pixel großen Texturen immerhin noch die doppelte Schärfe der orginalen Dateien bietet. Und auch der Autor der Mod **Realistic Colors and Real Nights** lag nicht auf der faulen Haut und hat mittlerweile Version 1.6 veröffentlicht, die grafisch nochmals die Latte höher legt und Ihnen tolle Möglichkeiten gibt, das Aussehen der Farben und Nächte in **Skyrim** an Ihre Vorlieben anzupassen. Auch das Aussehen der Drachen können Sie verändern. Mit der **Pony Dragon Mod** und **Macho Dragons** ersetzen Sie die Feuerspucker durch Ponys oder Wrestling-Legende Macho-Man Randy Savage. Verrückt!

Da werd' ich zum Bier!

Besaufen können Sie sich in **Skyrim** schon, allerdings zeigt Ihre Spielfigur keine Reaktion auf den Alkohol. Es sei denn, Sie installieren **Alcohol Effects**, die dafür sorgt, dass Ihre Spielfigur nach dem Vorglühen wankend durch die Schänke läuft und kaum mehr geradeaus sehen kann. Und wenn Sie dann schon mal so gut drauf sind, könnten Sie doch auch ausprobieren, die Drachenschreie des Dovahkiin nicht nur via Tastenkombination auszuführen, sondern ins Mikrofon zu brüllen? Zum Ausprobieren lernen Sie die Sprüche auswendig und installieren **ThuuMic v1**.

Kannst du das gebrauchen?

Zum Glück ist **Skyrim** in der deutschen Version kein Text-Debakel wie noch der Vorgänger **Oblivion**. Dennoch gibt es auch hier ein wenig Nachbesserungsbedarf. Mit der Mod **Tweaks der deutschen Texte von Skyrim** werden einige fehlerhafte Übersetzungen und Anglizismen korrigiert. Nichts korrigiert, sondern hinzugefügt hat der Modder von **Dovahkiin Hideout**. Mit dieser Erweiterung erhalten Sie ein Dovahkiin-Versteck in einem Keller, der sich über alle kaufbaren Häuser in **Skyrim** erstreckt und Ihrem Helden einen Platz gibt, um sich auszuruhen. Schlafen Sie aber nicht zu lange, sonst verpassen Sie noch Ihre Hochzeit! Damit Sie und Ihre Braut sich dafür fein machen können, sollten Sie das **Wedding Dress – White Wedding Set** installieren, das einen Hochzeitsanzug für Herren und ein anmutiges schneeweißes Hochzeitskleid für Damen enthält.



Zu einer Hochzeit gehören gescheite Klamotten. Nicht einfach, so etwas in **Skyrim** aufzutreiben. Die Mod **Wedding Dress – White Wedding Set** schafft Abhilfe.

Normale Drachen langweilen Sie? Dann ersetzen Sie sie doch durch Ponys oder den mittlerweile verstorbenen Wrestling-Star Randy „Macho Man" Savage.

Die besten Gameplay-Mods

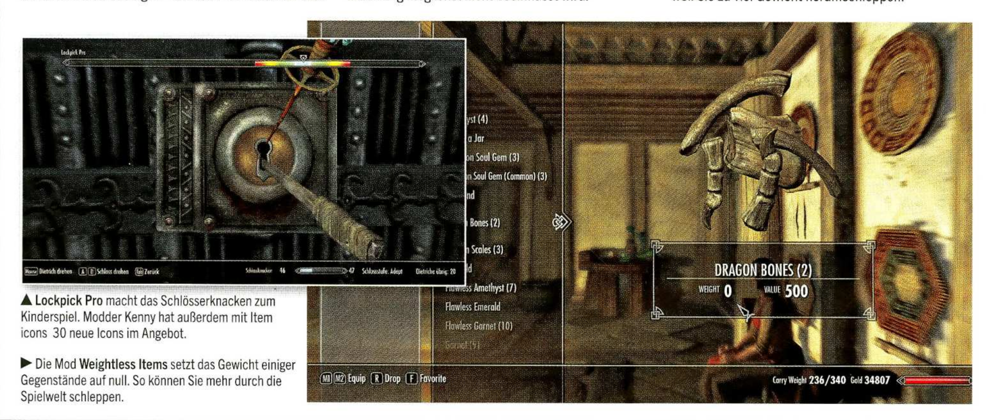
Neue Zaubersprüche, leichtes Schlösserknacken und das Basteln neuer Gegenstände. Das war alles nicht vorgesehen und ist jetzt aber doch möglich.

Lockpick Pro vereinfacht das Schlösserknacken durch zwei neue Anzeigen deutlich. So müssen Sie nun nicht mehr in ständiger Sorge um Ihren Dietrich die richtige Position im Schloss herausfinden, da Ihnen eine Leiste am oberen Bildschirmrand diese Information anzeigt. Praktisch: Ein Blick auf den unteren Bildschirmrand verrät Ihnen außerdem den Zustand des aktuell verwendeten Dietrichs.

Midas Magic Spells ist eine bekannte Mod für **Oblivion**. Der Macher hat sie nun auch für **Skyrim** umgesetzt und schenkt Ihnen damit mehr als vierzig neue, teils einzigartige Zaubersprüche, die unter anderem Beamen, Sprayen und Angriffe mit Projektilen enthalten. Die Original-Zaubersprüche bleiben dabei bestehen und der Modder arbeitet noch daran, dass das Balancing möglichst nicht beeinflusst wird.

Lost Art of the Blacksmith fügt dem Spiel Upgrades für Waffen (z. B. Silberwaffen und Spitzhacke) sowie neue Anleitungen zum Erstellen von Gegenständen hinzu. So können Sie nun etwa Dietriche oder imperiale Rüstung und mehr selbst herstellen.

Weightless Items setzt das Gewicht bestimmer Gegenstandsarten auf null und erspart Ihnen oft den Weg zurück zum Haus, der Sie normalerweise schon nach einigen erbeuteten Drachenknochen erwartet, weil Sie zu viel Gewicht herumschleppen.



▲ **Lockpick Pro** macht das Schlösserknacken zum Kinderspiel. Modder Kenny hat außerdem mit Item icons 30 neue Icons im Angebot.

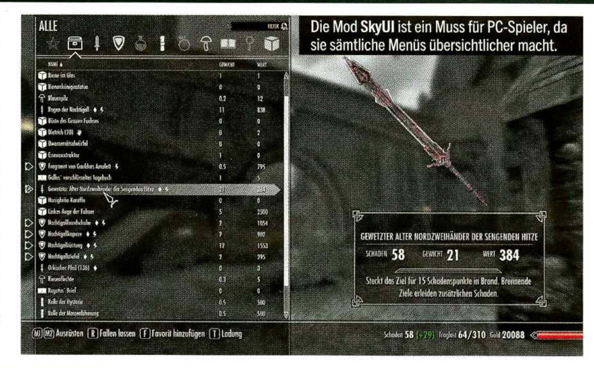
▶ Die Mod **Weightless Items** setzt das Gewicht einiger Gegenstände auf null. So können Sie mehr durch die Spielwelt schleppen.



Die besten Interface-Mods

Wie für die Elder-Scrolls-Reihe typisch, kann auch die PC-Umsetzung von Skyrim mit blockigen Menüs und umständlicher Benutzeroberfläche ihre Konsolen-Herkunft nicht verleugnen.

SkyUI schafft da Abhilfe, indem sie die verschachtelten Inventar-, Händler- und Magie-Menüs übersichtlicher darstellt und um praktische Funktionen erweitert. So können Sie beispielsweise den Inhalt Ihres Inventars nach Gewicht sortieren und Gegenstände über eine Suchleiste finden. **QD Inventory** erfüllt dieselbe Aufgabe, ist aber minimalistischer gestaltet und bietet teilweise zusätzliche Sortierungsoptionen, dafür aber keine Suchleiste. **Immersive HUD** blendet Interface-Elemente wie Fadenkreuz oder Kompass aus, wenn sie nicht gebraucht werden. **Better Sorting** sorgt für mehr Ordnung im Inventar, indem es diverse Gegenstände sinnvoller benennt. So werden ähnliche Gegenstände untereinander angezeigt.



Die Mod **SkyUI** ist ein Muss für PC-Spieler, da sie sämtliche Menüs übersichtlicher macht.



Von der Mod **Better Sorting** finden Sie auf skyrimnexus.com auch zwei deutsche Versionen.



Auch **QD Inventory** hilft, das Inventar im Spiel übersichtlicher zu sortieren und anzuzeigen.

Fette Rüstungen

Fleißige Skyrim-Modder hübschen die Panzerungen mit neuen Texturen auf oder erschaffen nagelneue.



HD High Resolution Armors (links) bringt zwar nur die doppelte Auflösung der Texturen mit sich, macht aber dennoch einen sichtbaren Unterschied.

Klar sieht es verdammt cool aus, wenn Sie in **Skyrim** mit nacktem Oberkörper heroisch das Schwert schwingen und auf einen Drachen einschlagen. Erst recht, wenn Ihr Spielcharakater weiblich ist und Sie vielleicht sogar noch eine Nacktmod installiert haben. Blöd nur, dass dann auch Ihr Verteidigungswert am Boden ist. Für Kämpfe sollen Sie also besser eine gescheite Rüstung überwerfen.

Für diese Fälle haben Fans auch ohne den angekündigten Editor bereits fleißig gewerkelt und Dutzende Rüstungsgegenstände neu texturiert oder gar neu erstellt. Wie etwa User AmethystDeceiver, der mit dem **Black Sacrament Standalone Craftable Armor Pack** eine neue leichte Rüstung ins Spiel bringt, die nicht nur schützt und von allen Ihren Perks profitiert, sondern auch noch verdammt gut aussieht und sowohl für Männer als auch für Frauen zur Verfügung steht. Außerdem sind die beiden Schwerter Akaviri und Blade of Woe enthalten. Sie können die Rüstung auch selbst schmieden, wenn Sie sie unter den Daedric-Gegenständen auswählen.

Die Erweiterung **Amazing Female Armor Redsigns** von Zalzama überarbeitet Aussehen und Eigenschaften der Rüstungen aller weiblichen Charaktere im Spiel. Es stehen mehrere Versionen zur Wahl, die unter anderem andere Farben und alternative Designs beinhalten. Der Autor empfiehlt die Kombination mit seiner Mod **Amazing Smooth Females**. Eine Panzerung, mit der Sie sich in Himmelsrand garantiert den nötigen Respekt verschaffen, ist **Winged Daedric Armour**. Es handelt sich um eine überarbeitete Daedra-Rüstung mit frisch erstellten hochauflösenden Texturen und sogar ein Paar furchteinflößenden Flügeln.

Aber auch alte Bekannte aus anderen Rollenspielen tauchen mittlerweile in **Skyrim** auf. Haben wir Ihnen im vorhergegangenen Heft noch Schwarzenegger, Wolverin & Co. vorgestellt, stellen wir Ihnen nun den Hexer vor. Community-Mitglied LordofWar hat mit **The Witcher 2 Geralt and Iorveth** die Klamotten und Rüstungsteile von Held Geralt und Elf Iorveth aus **The Witcher 2** ins Spiel eingebaut. Der Macher der Mod portierte die originalen Klamotten wie etwa Wams, Stiefel, Helm und Rüstung aus dem zweiten **Witcher**-Teil nach **Skyrim**, was sie sehr authentisch macht. Sie benötigen aber spezielle Crafting-Perks (z. B. Stahlschmieden), um sie herstellen zu können.



Dragon Priest Helm HD stellt Masken für sechs bekannte Filmcharaktere ein.



Bei der Mod **Daedric Armor and Weapon Improvement** wählen Sie aus vier Varianten.



Die Ninja-Rüstung **Nightingale Retex – Black Sacrament** kommt in vier Versionen.

Massig coole Waffen

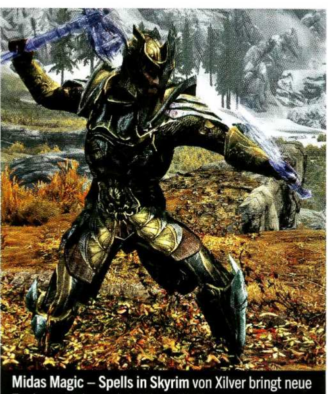
Mittlerweile haben Fans unzählige Kampfgeräte gebastelt.



Berserk Dragonslayer ist eine riesige Waffe, die Sie sogar noch upgraden können.

Von enthusiastischen Fans als Waffen-Mod für **Skyrim** nachgebaut: das Crisis-Core-Buster-Schwert aus **Final Fantasy 7**.

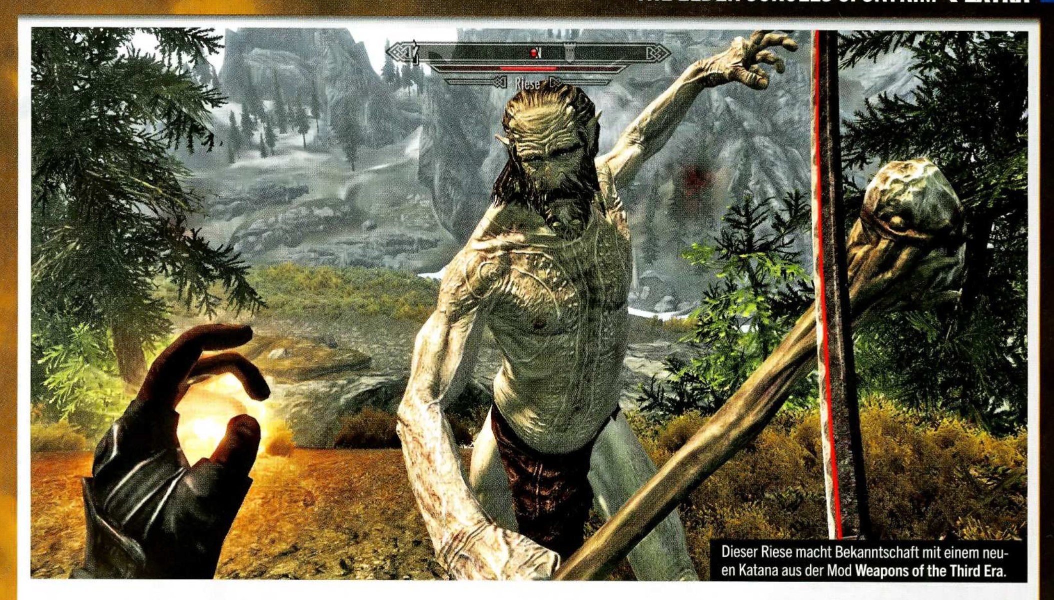
Dass es unter den **Skyrim**-Spielern echte Waffennarren gibt, beweisen unter anderem Mods wie **Final Fantasy 7 Crisis Core Buster Sword** (Bild oben), **Magicka Sabers** (Lichtschwerter) und auch **Weapons of the Third Era**. Letztgenannte Mod bringt mehr als fünfzig (!) neue Waffen, die im Stil des dritten **The Elder Scrolls**-Teils **Morrowind** designt wurden. Sie finden die frischen Langschwerter, Einhandschwerter, Katanas und Äxte bei Händlern und Gegnern. Einige der Waffen können Sie auch selbst herstellen. Und wenn Sie gerade beim Craften sind, installieren Sie am besten auch gleich die Fan-Erweiterung **JaySuS Swords**, die es Ihnen erlaubt, 38 neue mittelalterliche Schwerter zu schmieden. Ein regelrecht gigantisches Schnetzelwerkzeug bringt die Mod **Berserk Dragonslayer** von Phate3. Der riesige Drachenschlächter (kleines Bild oben) kann vom Schmied Eorlund in der Stadt Weißlauf gekauft oder selbst geschmiedet werden (Daedric-Kategorie). Obwohl es so aussieht, ist die Klinge mit einem Anfangsschaden von 28 nicht gerade übermächtig, kann jedoch verzaubert werden. Tolkien- und **Der Herr der Ringe**-Fans kommen um die Mods **LOTR – Narsil and Anduril und LOTR – Glamdring** von User Isilmeriel nicht herum. Die erstgenannte Erweiterung fügt die beiden Schwerter Narsil und Andruil samt dazugehörigem Futteral ins Spiel ein. Beide stehen jeweils als Ein- oder Zweihandwaffe zur Verfügung, die mit hochauflösenden Texturen glänzen. Glamdring ist eines der Schwerter Gandalfs. Nach Installation der gleichnamigen Mod können Sie es ebenfalls bei Eorlund in Weißlauf kaufen oder auch selbst schmieden.



Midas Magic – Spells in Skyrim von Xilver bringt neue Zaubersprüche und sichtbare Waffenverzauberungen.



Unsinnig, aber einfach cool: Lichtschwerter in Skyrim durch die Mod **Magicka Sabers**.



Dieser Riese macht Bekanntschaft mit einem neuen Katana aus der Mod **Weapons of the Third Era**.

Top Ten: Die besten Skyrim-Mods

Auch die PC ACTION-Redakteure fühlen sich regelrecht erschlagen von der Masse der Skyrim-Mods, die die Community bereits hervorgebracht hat. Nach unzähligen Stunden des Herunterladens, Installierens und Ausprobierens haben wir unsere Favoriten gefunden. Mit unserer Top 10 der Erweiterungen bekommen Sie nach unserer Meinung das derzeit beste Spielerlebnis:

1 Skyrim HD – 2k Textures

Mit den schönsten und schärfsten Pixeltapeten die derzeit beste HD-Texturen-Modifikation für das Rollenspiel. Ohne Wenn und Aber.

2 Vurt's Flora Overhaul

Was **Skyrim HD – 2k Textures** nicht verschönert, macht diese geniale Flora-Mod und bringt die schönsten Pflanzen weit und breit. Die Fan-Erweiterung ist damit die perfekte Ergänzung zu unserem Platz 1.

3 Coverwoman

Verpasst allen Frauen in Skyrim hübsche Modelgesichter. Die einzige echte Alternative ist **Better Females**, bei der die Frauen zwar einen Tick schöner sind, aber auch künstlicher wirken.

4 Xenius' Character Enhancement (XCE)

Nach zig Einzelmods gibt es alle Charakterverbesserungen von Xenius nun endlich im Paket. Schönere Haut, Lippen, Augen. Alles in einem Rutsch. Unbedingt installieren!

5 Improved NPC Clothing

Mehr Kontrast und schärfere Texturen für 29 Nichtspielercharaktere wie etwa Barkeeper, Schmied, Koch, Kinder etc. Eine Option für mehr Schmutz auf den Sachen steht ebenfalls zur Verfügung.

6 Enhanced Night Skyrim

Damit sieht die Nacht deutlich realistischer aus. Es gibt nicht nur schärfere Himmelstexturen, Sie können auch die Farbgebung der Nebula und deren Sternendichte einstellen und sich so Ihren individuellen Nachthimmel basteln.

7 Weapons of the Third Era

Erweitert das ohnehin umfangreiche Arsenal um mehr als 50 neue Waffen. Die neuen Schwerter, Äxte, Kampfstäbe etc. orientieren sich an den Waffen aus **TES 3: Morrowind** und sind sinnvoll in die Spielwelt integriert.

8 SkyUI

Das Tool ist unverzichtbar, um eine deutlich bessere Bedienung des Spiels auf dem PC zu erreichen. Damit werden alle Menüs übersichtlicher und durch diverse Sortier- und Suchfunktionen viel besser nutzbar.

9 A Quality World Map with Roads

Weil World Map in full 3D in der aktuellen Version mit Problemen und Abstürzen kämpft, empfehlen wir diese Mod zur besseren Orientierung. Mittlerweile gibt es Version 7.1 und diese sogar in vier Versionen, die sich durch die Art und Zahl der eingezeichneten Straßen unterscheiden.

10 Categorized Favorites Menu

Ordnet Ihre favorisierten Gegenstände nach Kategorie und ermöglicht einen schnellen Überblick. So sind noch mehr Ihrer Favoriten gleichzeitig effektiv nutzbar und viel lästige Menüklickerei entfällt.



A Quality World Map with Roads ist eine **Skyrim**-Weltkarte mit eingezeichneten Straßen.

LESERBRIEFE@pcaction.de

Vorsicht, kann Spuren von Zynismus, Sarkasmus, Ironie, Schwachsinn und Nüssen enthalten!

Kolumne von Jürgen Krauß

Warum wir den DLC-Teufel gerne an die Wand malen, ihn dann aber irgendwann auch überstreichen sollten.

Sind Sie es nicht auch leid, halb fertige Spiele serviert zu bekommen, zu denen Sie sich zusätzliche Inhalte, lieblos Download-Content (DLC) getauft, für teures Geld kaufen müssen? Ja? Also ich nicht. Klar, derzeit tummeln sich auf dem DLC-Markt leider noch viel zu viele Mogelpackungen. Und auch klar, dass es sich oft so anfühlt, als würden wir unfertige Spiele nach und nach durch Zusatzkäufe komplettieren. Halbkreative Schmierfinken mit Hang zu schlechten Beispielen würden an dieser Stelle übrigens das Auto anführen, bei dem Lenkrad, Auspuff und Kotflügel als Zusatzinhalt extra bezahlt werden müssen. Das ist natürlich völliger Quatsch. Obwohl ... wenn ich genau darüber nachdenke ... Muss man beim Auto nicht Dinge wie Klimaanlage, Radio und Steißbeinsitzpolsterhybridgasairbag gesondert erwerben? Ist nicht das System Kraftfahrzeug mit seinen kostenpflichtigen Zusatzausstattungsteilen (dazu gehören nicht die Fußmatten, auch wenn Ihnen der Verkäufer etwas anderes erzählen will!) vielleicht sogar ein ganz gutes? Es wäre zwar äußerst wünschenswert, falls die Lotusblüteneffekt-Metallic-Lackierung, das 600-PS-Turbosportpaket und die Silikonhupen der Beifahrerin im Grundpreis schon enthalten wären, doch kann bei des Deutschen vierrädrigem Lieblingsspielzeug irgendwie jeder nachvollziehen, warum es eben exakt nicht so ist. Lassen Sie die vorlauten Zwischenrufe ruhig stecken, mir ist bewusst, dass der Herstellungsprozess verglichen mit Computerspielen ein ganz anderer ist und dass ein einmal digital erstellter Inhalt – im Gegensatz zu einem Elfenbein-Schaltknauf mit eingefassten Diamanten – ohne weitere Kosten kopiert werden kann. Und trotzdem wünsche ich mir für Download- und Zusatzinhalte ein ähnliches Modell wie beim Fahrzeugkauf: Eine kostengünstige, wenn nicht sogar kostenlose Basisversion und eine ganze Latte kostenpflichtiger Extras. Ich hätte da auch gleich ein paar Vorschläge:

1. Im nächsten **Need for Speed** finden alle Karren einer Rennklasse sowie ein oder zwei einfache Rundkurse für lau den Weg auf Ihre Festplatte. Weitere Strecken und Fahrzeuge gibt's in finanziell attraktiven Zusatzpaketen.

2. Die Entwickler eines **The Witcher**-Nachfolgers könnten sich frei nach dem altgedienten Motto „Sex sells" die Taschen vollstopfen: Wann immer es zu einem romantischen Stelldichein kommt, stehen gegen eine geringe Gebühr zusätzliche Detailstufen und Kameraeinstellungen zur Verfügung. Hier wäre auch das Konzept „Mehr bezahlen für weniger Inhalt" zur Entfernung von Klamotten denkbar.

3. Kommende **Fifa**- und **PES**-Spiele gibt's entweder als dicke All-inclusive-Edition zum attraktiven Vollpreis oder als Ligapakete – wobei jede Liga als ein eigenständiges Add-on mitsamt Spielern, Stadien und Schiedsrichtern daherkommt und sich beliebig mit bereits gekauften Ligen kombinieren lässt. Einzelne Spieler oder historische Partien mit Originaltonspuren zum Nachspielen gibt's zum Schnäppchenpreis oder per Monatsflatrate.

4. Ein zukünftiges **Call of Duty** kommt in den drei Teilen Kampagne, Mehrspielermodus und Koop-Abenteuer zu jeweils 15 Euro in den Handel. Hat zwar mit DLC wenig zu tun, wäre aber trotzdem fein!

5. Ein **Crysis** könnte irgendwann einmal in einer 1280x720-Pixel-Basisvariante mit gesperrten Grafikeinstellungen im Laden stehen – Technik-Freaks, HD-Fanatiker und andere geistig völlig gesunde Menschen wie wir könnten dann schärfere Texturen, einzelne Grafikoptionsschalter, höhere Auflösungen, einen 3D-Modus oder Schildkröten, die der Spieler aufheben und werfen kann, als zusätzlichen Download-Inhalt erwerben.

Also, liebe Entwickler und Publisher, wie ihr seht, müsst ihr ja noch nicht einmal selbst kreativ werden, was die Weiterentwicklung eurer Vermarktungsstrategien angeht. Ich mach das schon. Meldet euch einfach.

Euer treuer Fan
Jürgen Krauß



Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" ...



Und das geschah vergangenen Monat ...

Mods-Motz!

Auf der Suche nach einem PC-Spiele Magazin bin ich auf die aktuelle Ausgabe der PC-Action gestoßen. Mein oberflächlicher Blick in das Heft offenbarte mir leider nicht mit welchem Schund ich es dann zu tun bekam. Was bitte schön haben Nude-Patches für ***Skyrim*** *in einer Spiele Zeitschrifft verloren. Wie kann man denn diesen Mist als „Die besten, schönsten, abgefahrensten, lohnenswertesten Mods für* ***The Elder Scrolls: Skyrim****" bezeichnen? Wie gesagt war ich auf der Suche nach einem Game-Magazin und nicht nach einem Schmuddelheft für 14-jährige. Hätte ich das vor dem Kauf gesehen wäre die Zeitung definitiv im Regal geblieben und ich habe damit ihre Zeitschrifft zum Ersten und Letzten mal gekauft. Es ist Schade um das Geld das ich dafür ausgegeben habe.*

MIKE FAUST

Na, dann sind wir ja mal froh, dass du das eben NICHT vor dem Kauf gesehen hast. Und da du ja nie mehr eine PC ACTION kaufen willst, diese Zeilen hier also auch nicht lesen wirst, können wir uns ja die üblichen Ratschläge für einen solchen Fall sparen. Schade für alle interessierten Mitleser, denen entgeht eine ganze Reihe toller Witze, die „Stock" und „Hintern" zum Thema haben!

Alle fünf Jahre wieder ...

[...] Voller Erstaunen musste ich feststellen, dass es Euer Magazin bereits 16 Jahre gibt! Erstmal herzlichen Glückwunsch dazu! Nach einiger Zeit fiel mir dann

Redakteur am Pranger



*Ich frage mich, warum auf der aktuellen PCA vorne auf dem Deckblatt bei der Hitvorschau von **GTA 5** die Rede ist, der Titel aber im Rest des Heftes nicht weiter erwähnt wird. Wer auch immer das verzapft hat, kann ja mal an den Pranger. Oder war das nur eine Maßnahme, um Kunden zu locken? Na ja, wie auch immer...*

BENJAMIN WINKLER

*[...] Gucken Sie sich das Cover ihrer Aktuellen (02/12) Ausgabe an. Soviele Buchstaben, die Wörter formen. Soviele Zahlen, um Nachfolger anzukünden. Was, außer Herrn Küchler selbst, hat Sie geritten, dass Sie doch taaaaaatsächlich den Nachfolger von Guild Wars nicht als solchen Kennzeichnen! Und das schon vor der ersten Seite! Falls Sie es nicht erkennen: Sie haben auf dem Cover vergessen eine 2 hinter **Guild Wars** zu setzen: **Guild Wars 2** sollte es heißen. Würde ich nicht so weit weg wohnen, würde ich Ihnen den Fehdenhandschuh hinschmeißen und meinen Degen bereithalten! Ich weiß, dass es gefährlich ist sich in Ihrer Redaktion zu bücken, aber Sie müssten sonst ewig mit der Schmach leben! Dies ist weitaus schlimmer als unfreiwilliger Analsex. Bitte stellen Sie die verantwortliche Person an den Pranger, beschmeißen Ihn mit guten Kartoffeln und beschriften Sie seinen Penis (falls es ein Mann ist) mit: Herr Küchler was here. (Das wäre nichtmal gelogen) Falls es eine Frau war, dann müssen Sie sich Ihrer Frauenphobie und Ihren Berührungsängsten stellen und die gute zur Rechenschaft ziehen! Nicht auf eine schweinische Art und Weise, nein, sondern mit Perversitäten und biblischen Urgestalten: Sie muss sich jeden Tag ein Nackfoto von Herrn Fischer anschauen und einen Abzug davon ins Portmonnaie kleben und auf Ihren Schreibtisch positionieren. Damit zerstören wir systematisch Ihren Sexualtrieb. Eine gerechte Strafe für den Tippfehler! [...]*

BENNI C.

Das sind in der Tat schwere Anschuldigungen von den Lesern Benni W. und Benni C. – auch wenn wir uns bei der zweiten E-Mail nicht 100%ig sicher waren, ob wir dem vielen Geschwurbel die richtige Botschaft entnommen haben. Als wir den Cover-Verantwortlichen Wolfgang „Wenigstens hab ich kein Kreuzfahrtschiff versenkt" Fischer mit den Vorwürfen konfrontierten, gab er zwar zu, die Fehler gemacht zu haben, versuchte sich aber auch gleich mit „Bei der Betextung dieser Seite war ich total betrunken, da kann so etwas schon einmal passieren." dem Vorwurf der vorsätzlichen Kundentäuschung zu entziehen. Das hilft dem Trunkenbold freilich wenig, diesen Pranger hat er sich redlich verdient! Bei der Strafe ließen wir uns vom Vorschlag des Lesers inspirieren: Eine Woche lang zeigten wir dem Cover-Verhunzer jeden Tag ein Nacktfoto von sich selbst, woraufhin er jedes Mal aufs Neue in Tränen ausbrach – ihm war angesichts des Speckrollen-Sichtschutzes wohl nicht klar, wie genau es um seine, ein Schattendasein führende Männlichkeit bestellt ist. Ein Glück übrigens für Marc „Die thüringische Qualitätskanone" Brehme, dass Kollege Fischer so einen gewichtigen Bock geschossen hat, sonst wäre der Ostimport am Ende noch für einen simplen Buchstabendreher (seine Wurstfinger haben eigenmächtig einen DLC in einen DCL verwandelt!) öffentlich bloßgestellt worden. Puh, Schwein gehabt, Marc!

aber auf – „Moment mal – dann dürfte ich ja mittlerweile seit 15 Jahren Abonnent sein". Da mein letzter Bittstellerbrief zum 10-jährigen Abonnementjubiläum erfreulicherweise honoriert wurde, dachte ich mir doch frech – „Das versuchst Du nochmal" Wie dem auch sei – vielen Dank für (bisher) 16 Jahre tolle und treue Unterhaltung mit Höhen und Tiefen. Macht weiter so und ich werde ganz gewiss die nächsten 16 Jahre auch noch Euer Abonnent sein (mindestens)!

MICHAEL LINDNER

Ja, man kann deinem Schreiben eine gewisse Routine entnehmen – jemand, der beim Schnorren derart schleimt, macht das vermutlich nicht zum ersten Mal! Aber bei einer solch treuen Attitüde wollen wir mal nicht so sein ... Hier muss doch irgendwo noch so ein nutzloser, überflüssiger Russe rumliegen – den könnten wir dir schicken!

Wer den Schaden hat ...

*Ich lese schon seit eingen Jahren die PC-Action, bin auch immer sehr zufrieden mit den Test's gewesen. Aber eine Multiplayerbewertung von 90% (**Modern Warfare 3**) zu vergeben bei einem Spiel das der Art schlecht läuft hat mich wirklich umgehauen. Die hohe Wertung damit zu rechtfertigen das es besser läuft als der Vorgänger schlägt dem Fass die Krone ins Gesicht. [...]*

SEBASTIAN G.

Die Tatsache, dass du seit mehreren Jahren PC ACTION liest, könnte tatsächlich deine Unfähigkeit erklären, Sprichwörter korrekt zu verwenden. Doch Achtung, so etwas kann dich an anderer Stelle schnell in Teufels Kantine bringen – denn wenn du in den Wald hineinrufst, kommt ein blindes Huhn, gräbt dir eine Grube und erschießt dich mit der Flinte, die der frühe Vogel ins Korn geworfen hat!

Waffen nur tagsüber!

*Hailo Dauerzocker ! Neulich auf meiner Rundreise durch Bremen : Da soll mal einer behaupten die USK lernt nicht dazu : **Doom** vom Index runter, **Gears of War 3** erst gar nicht indiziert und jetzt das ! [Anm.: siehe Foto rechts] OK – an der Uhrzeit muss noch gearbeitet werden... Greetings aus Lippstadt*

THOMAS SEIDEL

Ein Brüller, Thomas! Wirklich sehr witzig! „Contrescarpe", hahaha, was für ein beknacktes Wort!

Scheint fast so, als wäre in Bremen nachts das Baseball-Spielen verboten. Schade eigentlich.

Exportschlager

Als erstes, ich mag eure Heft. Leider einige frühere Mitarbeite sind nich mehr dabei:(aber ihr seid noch immer o.k. Zweitens, ich lebe in einem Land (ihr wollt nicht einmal in eure Alpträume hier leben) und bekomme eure Magazine als

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mitbringsel 2,3 mal im Jahr. Was games betrifft, hier bekommen wir nur schlechte, korrupte raubkopien. Selbst wenn wir bereit sind 10 mal mehr für ein Original Kopie zahlen, es gibt einfach keine. Also, ich freue mich sehr, ab und zu mal eine von Heften geschenkte Voll version Original zu bekommen die ich meistens sowieso schon gespielt habe aber selten auch nicht. Also das letzte mal dass ich ein beilage Game von euch spielen wollte, es handelte sich um ***Titan Quest****, in 05/2011 Ausgabe (übrigens GameStar hat es auch gleichzeitig geschenkt) Das Problem ist: Wo ist die Serien Nummer??? Auf der Hülle könnte ich es nicht finden und in Handbook ist es auch nicht. Habe selbst alle Read Me auch gecheckt. Könnte es nicht finden. Also ich bitte um Rat. Nicht das ich sterbe wenn ich* ***TQ*** *nicht spiele, aber wäre ein Versuch Wert.*

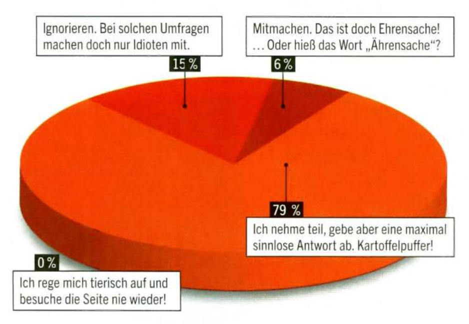
FARI

Ein Land, das selbst für unsere Alpträume zu schrecklich wäre? Da kann ja nur Brandenburg gemeint sein – aber egal, solltest du wirklich bereit sein, den zehnfachen Preis für Spiele zu zahlen, kommen wir sicher ins Geschäft.

Was geht ab im Hause Facebook?

Das gab's letzten Monat in unserem Sozialnetzwerk

Während in den von Lockerheit geprägten Kundenkontakten über soziale Netzwerke der Schalk ein gern gesehener Geselle ist, versuchen wir auch hin und wieder, über ernst gemeinte Umfragen etwas über unsere Leserschaft zu erfahren und zu lernen. So zum Beispiel fragten wir im vergangenen Monat **„Stellt euch vor, ihr besucht eine Fanseite zu eurem Lieblingsspielemagazin auf Facebook und findet dort eine sinnlose Umfrage. Was tut ihr?"** (Facebook-Nutzer Dirk S. [Name von der Redaktion abgekürzt] schaffte es übrigens, bei dieser Multiple-Choice-Frage trotz vorgegebener Antwortmöglichkeiten eine eigene Antwort ins System zu schmuggeln, nämlich „Reibeplätzchen". Danke Dirk, das lässt tiefer blicken, als uns lieb ist.) Hier die Ergebnisse der Umfrage – ohne Berücksichtigung von Dirks höchst pubertärem Zwischenruf:



Voll Webzwonull und so …

… weil wir auch wirklich jeden Trend mitmachen!

Natürlich erreichen Sie uns nicht nur über die klassischen Kanäle E-Mail (Pah, wie Oldschool!), Post (in welchem Jahrhundert leben Sie denn?!) und Fax (Wahahahaha, der war gut!), sondern auch über moderne Kommunikationsplattformen wie Facebook und Twitter. Dazu geben Sie in die Adresszeile Ihres Internetanzeigeprogramms bitte Folgendes ein:



- **Facebook:** www.facebook.com/pcaction
- **Twitter:** www.twitter.com/pcaction

PC ACTION

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

computec MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.) verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Jürgen Krauß, Christoph Schuster, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Viktor Eippert, Uwe Hönig, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Felix Schütz, Sebastian Stange
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Jonas Hilla, Micha Kohl, Robert Mader, Marcus Schwadke
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Monika Jäger
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

ABSPANN

HEFTVORSCHAU

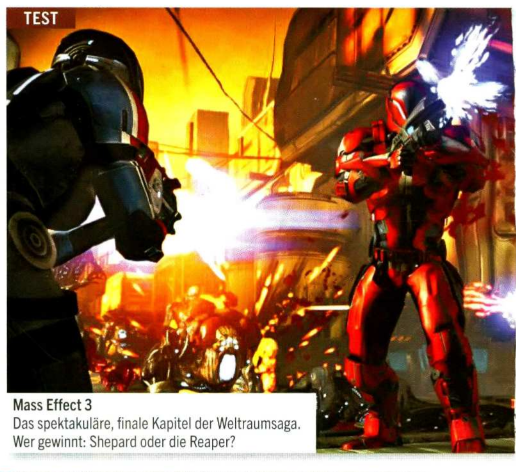
Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.

VORSCHAU



Far Cry 3
Nach einer fulminanten Ankündigung war es lange Zeit sehr still um Teil 3 der Shooter-Serie. Wir haben neue Infos!

TEST



Mass Effect 3
Das spektakuläre, finale Kapitel der Weltraumsaga. Wer gewinnt: Shepard oder die Reaper?

VORSCHAU





Risen 2: Dark Waters
Das Piraten-RPG aus deutschen Landen ist fast fertig. Wir haben mehrere Stunden Probe gespielt.

VORSCHAU



Prototype 2
Wir durften den blutigen Open-World-Action-Kracher ausführlich anspielen.

TEST



Alan Wake
Der Xbox-360-Horror-Knaller findet endlich den Weg auf den PC. Wie gut ist die Umsetzung?



SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC ACTION-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcaction.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcaction.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcaction

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcaction

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcaction.de

PC ACTION abonnieren:
abo.pcaction.de

PC ACTION 03/12

AB MITTWOCH,

14. MÄRZ

IM HANDEL!

ASUS empfiehlt Windows® 7.





MACH DICH UNBEZWINGBAR.

Wie viel Gamer steckt in dir?

Finde es jetzt heraus – mit dem neuen Gaming-Boliden G74SX von ASUS:

- Sichtbar intelligente Intel® Core™ i7 Prozessoren der zweiten Generation
- Original Windows® 7 Home Premium
- NVIDIA® GeForce® GTX 560M mit 3 GB VRAM
- Dual Intelligent Fan Design für maximale Kühlung
- Robustes Aluminium-Keyboard für den harten Einsatz
- Realistischer EAX 5.0 und THX TruStudio Raumklang



REPUBLIC OF GAMERS



Hol dir das beste Equipment und werde Teil der Republic of Gamers: **ROG.ASUS.DE**

